
STUDIO INU
LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
亀
NÚMERO 21 DICIEMBRE 97 325 PTAS.
EL DR SLUMP VUELVE !!
DB GT: EL FIN SE ACERCA
I'S: EL TERCER ACTO
POSTER REGALO TSUBASA J!!
DOSSIER: DR SLUMP & ARALE CHAN

PORTAFOLIO

DRAGON BALL

1

Por primera vez en España, te presentamos un portafolio con 4 alucinantes láminas de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT. Y éste es sólo el primero...
¡Colecciona los portafolios de Dragon Ball!

Portafolio Dragon Ball nº1. 4 láminas (30x42 cm.) PVP: 1.250 ptas.

MAXI-POSTERS DRAGON BALL

Medida: 58x140 cm. PVP: 995 ptas. c/u.

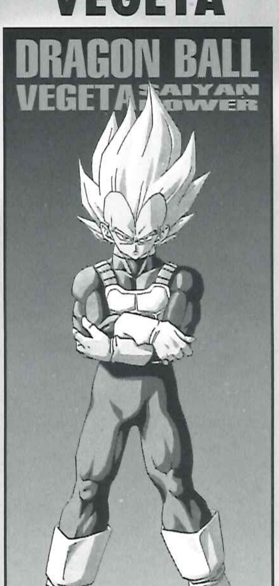
¡LOS MÁS GRANDES!

Decora tu habitación con los nuevos Maxi-Posters de Dragon Ball. **¡Tamaño gigante!** Colecciona los personajes de la serie más potente a escala casi natural y deja flipados a tus amigos. ¡No te quedes sin tus personajes favoritos!

GOKUH

DRAGON BALL
SON GOKUH SAIYAN POWER

VEGETA



TRUNKS



GOKUH-4



NORMA Editorial, S. A. Distribución: C/Almogàvers, 223. 08018 - Barcelona. Tel.: (93) 309 30 09. Fax: (93) 309 10 74.



EDITORIAL 21

Pues ya está, pasó un nuevo Salón del manga. ¿El resumen? Una aceptable asistencia de público -aunque en algunos momentos se echara en falta la Estación de Francia-, una buena participación de stands y ¡un autor japonés! Efectivamente, por primera vez en un Salón del Manga aterrizaba un autor -animador en este caso- para alegría y jolgorio de los otakus made in Spain. Masami Suda era -es- su nombre y su inclusión en este evento no habría sido posible sin los esfuerzos del Studio Inu y la gente que colabora en Kame (todo esto, modestia aparte). El año que viene a ver si hay suerte y cae alguno más, estaréis informados. Tras los comentarios anteriores le podríamos dar al Salón un 7 sobre 10; la única nota negativa fue la organización -¿o deberíamos decir desorganización?- con varios defectillos por corregir, como una preocupante impuntualidad en las mesas redondas y en las firmas del Sr. Suda o algo realmente importante: ¿por qué la gente, que había pagado religiosamente para asistir al Salón, tenía que volver a rascarse el bolsillo si quería salir a la calle y entrar de nuevo? Si dentro del Salón hubiera un lugar decente para comer no nos podríamos quejar, pero es que la cafetería con sus tres mesas -y creo que exageramos- dejaba bastante que desear. Estos y otros pequeños asuntos por limar impidieron que el Salón alcanzase un notable alto. Esperemos que la próxima vez se consiga superar el listón y disfrutemos todavía más de un evento de estas características.

Ernesto Navarro

Podéis enviar todo tipo de comentarios y demás a: **KAME**, Apdo. de correos 98068 - 08080 Barcelona



SUMARIO

KAME

Edita:
Inu Ediciones.

Coordinadora:
Núria Teuler.

Redactor Jefe:
Ernesto Navarro.

Maquetación y diseño gráfico:
Xavi Dalmau.

Redacción:
X. Rebis, Sebastián Moreno, Ruy Ramos, Pedro Vallespín, Esteban Canalejo, Manuel Guerrero, Francisco Galindo, Marta Marimón, Ángel Rodríguez y Germán Madero.

Corrección de textos:
Carlos Vila.

Adaptación:
Jesús Álvarez.

Gracias especiales a:
Germán Puig, Alain Rodríguez, Eduardo Marimón, Takayoshi Sakai, Núria Aguilar, José Costa, Laure Fernández, al increíble Equipo Bru, a las editoriales por su inestimable colaboración... y a ti, lector, por leernos.

Filmación: Trama 70.

Impresión: Gradisa.

KAME nº 21. Diciembre 1.997
Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu (bueno, más o menos). Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.

15 AÑOS DESPUÉS...

Sin duda alguna, si hiciéramos un ranking de las series más famosas del anime de todos los tiempos, Macross estaría entre las primeras sin lugar a dudas. Ahora, 15 años después de su emisión en la televisión nipona, se ha querido homenajear a la serie que cambió el concepto de los Mechas en todo el mundo. Con motivo del 15º aniversario las ediciones de maquetas, merchandising, CDs y otros complementos de la primera parte de la saga Macross están a la orden del día. Todas las maquetas se han vuelto a editar bajo el sello de Bandai pero esta vez en diversos tamaños (y precios) para que todo el mundo pueda acceder a ellas. Los CDs conmemorativos también han hecho su aparición, y destaca el titulado "Macross Generation: Legend of eternal songs". Y para terminar entraremos en el mundo multimedia donde encontramos un CD-Rom donde está reunida toda la información sobre la serie original de Macross, el film, la serie de Macross Plus y Seven, ilustraciones, juegos etc...





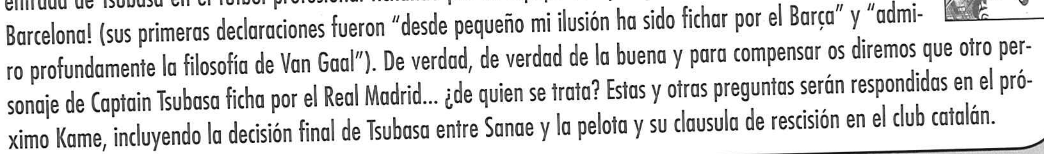
STUDIO GHIBLI REEDITA SUS PRODUCCIONES

Para los fans de Hayao Miyazaki la noticia que viene a continuación no tiene desperdicio, ya que desde hace unos meses se están reeditando todos sus films en una colección mucho más asequible de lo habitual. La reedición ha sido posible gracias al acuerdo entre Ghibli y Disney que convirtió a Buena Vista en la distribuidora oficial de las producciones de Miyazaki y compañía. Esta serie de videos lleva el titulo de "Ghibli Work Collection" y tienen un precio de 4500 Yens por cinta. La colección consta de momento de cuatro volúmenes que son los siguientes: Totoro, Mimi o Sumaseba, Nausicaä y Kiki's. En cada cinta de video podremos encontrar un pequeño obsequio: en Totoro un holograma y una camiseta, en Nausicäa cuatro serigrafías etc...



TSUBASA FICHA POR LA LIGA ESPAÑOLA

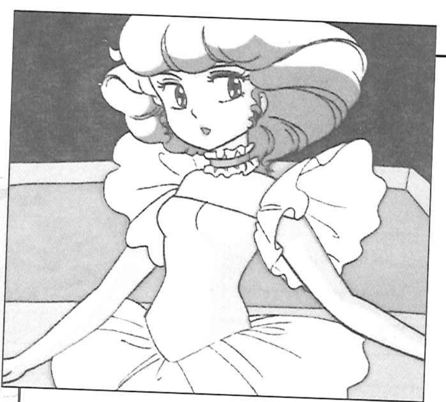
Parece que hubieron ciertos problemillas entre Shueisha y el creador de Captain Tsubasa, Yoichi Takahashi. O al menos eso se desprende del precipitado final de la serie en el Shonen Jump y del nulo apoyo que recibió -por parte de la editorial- durante su última temporada en el mencionado semanario. Es más, quedaron unas cuantas páginas inéditas que han sido recopiladas en el volumen 18. Estas páginas conforman el auténtico final de la serie, una especie de epílogo tras la victoria de Japón sobre Brasil en la gran final. De éste modo, asistimos a la entrada de Tsubasa en el fútbol profesional fichando por un equipo europeo y más concretamente por... ¡el FC Barcelona! (sus primeras declaraciones fueron "desde pequeño mi ilusión ha sido fichar por el Barça" y "admiro profundamente la filosofía de Van Gaal"). De verdad, de verdad de la buena y para compensar os diremos que otro personaje de Captain Tsubasa ficha por el Real Madrid... ¿de quien se trata? Estas y otras preguntas serán respondidas en el próximo Kame, incluyendo la decisión final de Tsubasa entre Sanae y la pelota y su clausula de rescisión en el club catalán.





PATLABOR Y AKEMI TAKADA... JUNTOS DE NUEVO

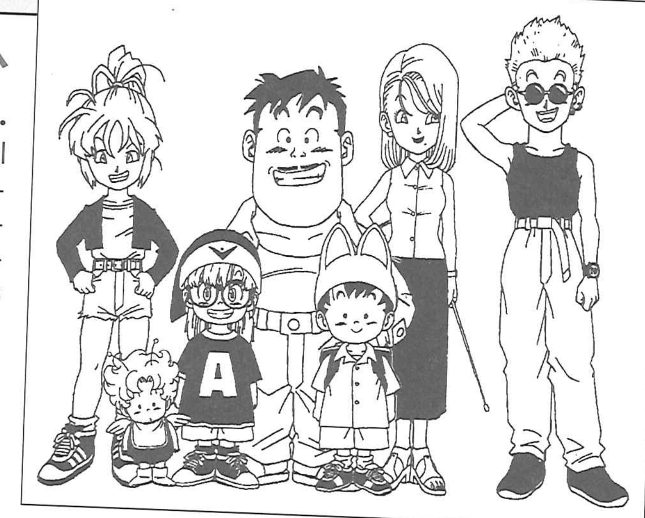
Efectivamente, se está preparando una nueva película dedicada a la obra de Masami Yuuki -el manga ya está a la venta, ¿aún no lo habéis leído?-, el tercero más concretamente. Su título será Patlabor 3 -¡claro!- y una vez más, Akemi Takada va a encargarse del diseño de personajes. Esta buena noticia, recibida con júbilo por los aficionados a Patlabor, es más importante todavía si se confirma que el director de la citada película no va a ser Mamoru Oshii, con lo que esta producción ganará en dinamismo y vistosidad (o sea, que éste Patlabor se parecerá realmente a Patlabor).



¿SERIES SIN NOMBRE?

Las última sensación en el panorama de la gran pantalla, en cuanto a anime se refiere. Para los seguidores de Akemi Takada más buenas noticias, ya que esta diseñadora también está trabajando en los bocetos de los protagonistas que aparecerán próximamente en un nueva serie de televisión. El título aún está por decidir, pero la temática corresponde al género de las "Magical Girls". De esta manera, Takada vuelve al terreno que la vio triunfar con series como Creamy Mami. Y en esta misma noticia os anunciamos a otro viejo conocido que vuelve a las pantallas televisivas: Haruhiko Mikimoto (¿qué no sabéis quién es?, pues corred a la librería más cercana y conseguid un tomo Macross 7 Trash). Así es, Mikimoto está participando activamente en la realización de una nueva serie de televisión con grandes robots. De nuevo, el título no está decidido, pero próximamente os daremos más información de esta producción.

DR. SLUMP VUELVE A LA CARGA



La desternillante obra del sensei Toriyama regresa al primer plano de la actualidad con ocasión del próximo estreno en la Fuji TV de una nueva serie de televisión dedicada a Dr Slump. Nuevamente, sus protagonistas volverán a ser personajes tan entrañables como son Arale-chan, Senbe Norimaki o Gazira. En esta segunda etapa por la pequeña pantalla, tras un largo paréntesis de más de doce años, el argumento va a ser drásticamente alterado, pues en estos nuevos episodios las aventuras serán totalmente originales (sin basarse en el manga de Akira Toriyama), siendo el equipo creativo de ahora el encargado de llevar a buen puerto las andanzas de tan curiosos personajes. Por cierto, el diseño de éstos ha variado respecto del original, con lo que el cambio se hará más patente (si os interesa, avanzad unas cuantas páginas más y podréis verlos en éste mismo Kame). Veremos que tal responde el público a esta nueva etapa.



SHOOT: UNA NUEVA LEYENDA

Esta es la traducción literal del título de una nueva serie de anime que ha empezado a emitir recientemente Tele-5. El nombre original es Aoki densetsu Shoot!, una serie realizada por Toei Animation y que consta de 58 episodios más una película de 25 minutos de duración. En nuestro país se empezó a emitir desde el pasado lunes diez de Noviembre, titulándose simplemente Shoot! (¡increíble, se ha respetado el título original!). El argumento narra los partidos disputados en una campeonato entre institutos y lo cierto es que tanto la historia como la animación merece toda nuestra atención (la rima sobraba pero la recomendación es al 100X100). Para terminar os diremos que Aoki densetsu Shoot! está basada en el manga original de Tsukasa Ohshima publicado en el Shonen Magazine semanal de Kodansha.

AHORA B'T X

Más anime, ahora le toca el turno a lo último de Masami Kurumada: B't X. Norma Editorial publicará en la Primavera de 1998 uno de los títulos estrella del Shonen Ace y coincidiendo con dicho lanzamiento, se emitirá por televisión (en alguna cadena sin confirmar) la serie animada de B't X. Una excelente jugada similar a la de Evangelion -manga + anime al mismo tiempo- y que al igual que en Japón debería convertirse en una costumbre en lugar de un acontecimiento. Así que preparaos, Keppei Takamiya, el protagonista de la serie, y toda una legión de armaduras sagradas llegarán a nuestras librerías y pantallas de televisión en los próximos meses. Como datos técnicos os diremos que B't X es un anime de 25 episodios televisivos más una mini-serie de OVAs, mientras que en manga está a punto de aparecer el tomo número nueve de la colección.





Y EVANGELION EN LAS TELEVISIONES... PRÓXIMAMENTE

Si, si, habéis leído bien, vamos a terminar este espacio de noticias hablando sobre la bomba de este año en España en lo que se refiere a la animación japonesa. Neón Génesis Evangelion se emitirá, al menos de momento, en el Canal 33 de la televisión autonómica de Catalunya. La última producción de Gainax va viento en popa, y es que la popularidad que ha alcanzado la está haciendo competir con Dragon Ball. Con Evangelion parece que se han abierto las puertas definitivamente a las producciones de anime, aunque esperemos que los conceptos propuestos en esta serie y algunas escenas fuertecillas no escandalicen demasiado a psicólogos, asociaciones de padres y políticos con hambre de votos. Pues lo dicho, serán 26 episodios de la mejor serie de los últimos años que se emitirán semanalmente, ¡que nadie os cuente el final!

LAS 10 SERIES DE ANIMACIÓN MÁS VISTAS (en Japón, claro)

POSICIÓN	MES ANTERIOR	SERIE
1	(1)	SAZAE SAN
2	(3)	MEITANTEI KONAN
3	(6)	CRAYON SHINCHAN
4	(8)	KINDAICHI SHONEN
5	(7)	RUROUNI KENSHIN
6	(4)	DRAGON BALL GT
7	(2)	CHIBI MARUKO CHAN
8	(10)	KOCHIRA...
9	(5)	JIGOKU SENSEI NUBE
10	(-)	DORAEMON

Cambios importantes en la cabeza, El Konan de Gosho Aoyama alcanza el segundo puesto en una espectacular carrera y Crayon Shinchan y Kindaichi Shonen no Jikenbo le pisan los talones. En la zona media, dura batalla entre los samurais de Rurouni Kenshin y los saiyans de Dragon Ball GT. Más abajo, y en zona de promoción, los top ten se los disputan series clásicas como Chibi Maruko Chan y Doraemon y otras no tan clásicas como Kochira... y Nube.

III SALÓN del MANGA

Los pasados días 24, 25 y 26 de Octubre se celebró el III Salón del Manga, que este año estrenaba un nuevo lugar de reunión en la Farga de L´Hospitalet. ¿Preguntáis qué hubo de nuevo en este evento?... ¡de todo y más! Seguramente éste ha sido el mejor de los tres salones del Manga y con diferencia, hubo tantos actos organizados y espontáneos que uno no sabía donde ir. Ha sido un Salón impulsado por -y no nos referimos a Ficomic- otakus, pudiéndose demostrar de una vez por todas que el movimiento otaku no es pasajero y que vamos a seguir dando mucha guerra durante años. Tatakae Otaking!

LOS ACTOS PÚBLICOS

Los actos públicos que se organizaron para este III Salón del Manga no son ni más ni menos los mismos que en anteriores ediciones: las mesas redondas y la sala de video, ¡pero este año con una gran diferencia! En las mesas redondas se habló de los temas que más interesan a los otakus, hubieron invitados de peso para todas ellas y lo más importante, el público, se lo pasó en grande y colaboró muchísimo con sus críticas y opiniones. Mientras que en la sala de video por fin se pudieron ver las series, películas y OVAs de animación que durante años habían esperado los esforzados otakus que por falta de contactos no pueden conseguir la típica copia pirata que siempre pulula por cualquier rincón de España. A lo que vamos, empecemos por las mesas redondas y seguiremos con la sala de video, por falta de espacio solamente comentaremos las que creemos más interesantes como...

"**Amigo correero**": En esta mesa redonda se pudieron conocer cara a cara los encargados de los correos y los Otakus, moderaba Lázaro Muñoz y los invitados fueron Sandra (del Doki Doki, un fanzine Shojo) y Ernesto Navarro (de Kame). La mesa se desvió del tema e inexplicablemente se empezó a criticar a Dragon Ball (?). Una vez más, Ernesto Navarro tuvo que salir en defensa de Gokuh y compañía como hubiera hecho con cualquier otra serie que hubiese sido criticada injustamente. Ya que nosotros no perdemos una cosa muy importante: el RESPETO hacia todos los otakus sea cual sea la serie que les guste.

"**Evangelion**": La serie del momento también tuvo su propia mesa redonda en la que Núria Teuler moderaba a los invitados: Francisco Galindo (Kame) Esteban Canalejo (Kame) y Mikel Paton (colaborador de Otaku, Kame...y más). En esta mesa se intentó hablar de Evangelion...¡pero no hubo manera! Se hablaron de series de robots antiguas, se comparó el funcionamiento de un "Eva" con el de un "Gundam" (como veis eramos verdaderos Otakus en el salón), se puso a Shinji por los suelos (unos decían que tenía una personalidad increíble y otros que era un autista de mie...). Bueno, a pesar de esto la gente disfrutó hablando de los personajes de anime con total libertad sin importarles lo que pensaran los demás, total, eramos todos tan o más otakus que el de al lado. Lo único que se echó en falta era la presencia de algún psicólogo o sociólogo para lincharlo en público, pero otra vez será.

"**¡Editores, el público quiere saber!**": Moderaba Mikel Paton, los invitados (de lujo) eran: Óscar Valiente (Norma Editorial, Canal 33) Ana Mª Meca (Planeta de Agostini), Núria Teuler (Studio Inu), Juan Carlos Tous (Manga Films), Alex Samaranch (Camaleón Ediciones) y Joan Navarro (Glenat). La ronda de preguntas entre los invitados fue muy corta, ya que se pusieron a hablar casi instintivamente (la costumbre), los temas más tocados fueron la política editorial de cada uno de ellos y los problemas que surgen a la hora de publicar los materiales nipones, que son más de los que piensan los otakus. La única nota negativa la protagonizó Lázaro Muñoz que se encontraba entre el público e impidió que se formulasen preguntas más interesantes que las suyas. Finalmente fue "invitado" a abandonar la sala por parte de los invitados.



Hubo mucha afluencia de gente en las mesas redondas


Evangelion pego fuerte en este Salón

"**Otakus**": Moderaba Núria Teuler, invitados: Nacho Fernández (Dragon Fall y Los Paladines del Horóscopo), Mikel Paton (colaborador) y Ernesto Navarro (Kame). Esta mesa fue increíble, podríamos llamarla la mesa del "buen rollo", imaginaos, otakus hablando sobre otakus ¿Quien va a estar en contra? El público habló muchísimo sobre su corta o larga vida como otaku, de los amigos otakus que tenían, del significado real de la palabra otaku... Los invitados y la moderadora también se dejaron llevar por el momento y cada uno de ellos contó sus inicios como otaku, como habían llegado hasta el manga y el anime...¡Una mesa para no perdérsela!.

Y EN LA SALA DE VIDEO...

La sala de Video fue una auténtica locura, horas y horas de pases de videos ininterrumpidos llenando la sala con más de 230 personas por pase. A continuación os vamos a ofrecer la lista de los videos que Studio Inu (o sea, nosotros) ofreció para los pases del III Salón del Manga.

Captain Tsubasa Holanda Youth: Oliver y Benji hicieron vibrar a los otakus que lo vivieron como si de un partido de fútbol en directo se tratase: aplausos, abucheos, incertidumbre ante el resultado. Ante tal expectación no estará de más volverla a pasar el año que viene. Esta película del año 1995 y de una duración de 48 minutos posee una animación que supera de buen grado a la de la serie televisiva.

Openings y endings de Ranma 1/2: A lo largo de su emisión en la televisión japonesa, Ranma 1/2 ha tenido más de un opening y ending, pero en nuestro país siempre vimos el mismo, ¡problema resuelto! En exclusiva para los otakus del Salón del Manga.

Shojo: El primer día se dedicó un espacio al shojo en el anime, en el cual pudimos ver: **Bronze, Fushigi Yugi** y **Magic Knight Rayearth** ¡Y no creáis que solamente las chicas invadieron la sala de video!.

Comedia de Enredo: Bajo este titulo se pasaron los animes más esperados del salón: **Video Girl Ai**, **D.N.A 2** y el famoso film **Shin Kimagure Orange Road**.

Silent Möbius, **Compiler**, **Bastard!** y los openings y endings originales de series como **Saint Seiya** o **Kinnikuman** pusieron punto y final a los pases de la sala de video. Mención especial para el video clip de animación "**On Your Mark**" de **Hayao Miyazaki** cuya canción la interpreta el dúo **Chage & Aska**.

ACTIVIDADES

Dos de las actividades a las que podías asistir en el III Salón del Manga fueron el karaoke y el concurso de disfraces. El karaoke fue organizado por iniciativa propia de la MLM (Mailing List de Manga), un grupo de otakus que se han



Abajo, a la derecha, la ganadora del concurso de disfraces, ¡Felicidades!

conocido mediante Internet y que no han dudado en poner un stand (¡y al precio que va!), un ordenador, un equipo de música y unos altavoces super potentes para que la gente cantara las canciones de anime que quisiese. La más cantada fue Tatakae Otaking! de la película de Gainax "**Otaku no Video**" seguida del opening de "**Evangelion**". El concurso de disfraces tuvo una participación espectacular, unas 90 personas, y nadie se corto a la hora de disfrazarse. La iniciativa fue de Tonkam y Ficomic, una librería de Barcelona que también realiza pases de video en salas de la ciudad Los ganadores del concurso fueron: primer premio para una niña disfrazada de Azusa (personaje de Ranma 1/2), El segundo premio se lo llevó un disfraz de Yagyu Yubey (de Samurai Shodown). Hubo premios especiales para el mejor disfraz basado en un videojuego, que fue para una chica vestida de Lara Croft (Tomb Raider) y otro a la mejor Sailor Moon que lo ganó...¡Un Chico! Que horror, ¿os lo podéis imaginar?.



¡Cuanta gente!



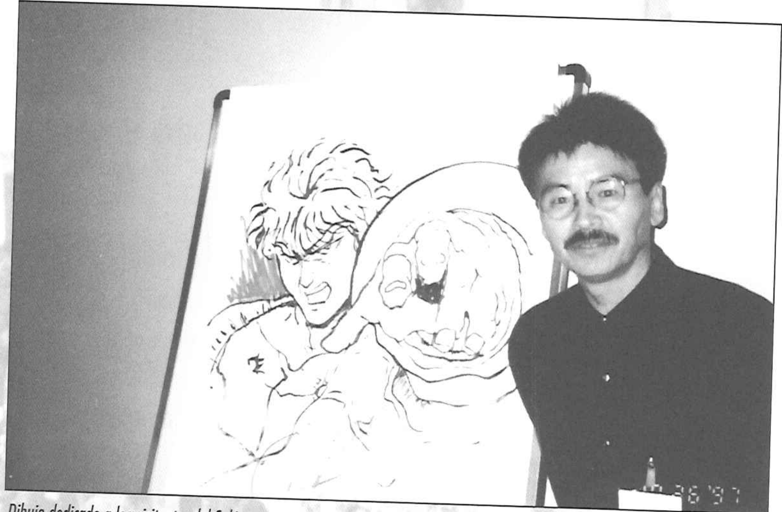
La cola para firmas de Masami Suda

EXPOSITORES

Los expositores como cada año cumplieron su función a la perfección, estando ahí contra viento y marea. Fueron como cada año los stands habituales los que hicieron que el Salón fuera un éxito comercial: Chunichi Comics, Antifaz, Continuará, Video Club Hollywood, Inu-Kame, Samurai Ediciones, Tonkam BCN, Librería Universal, Marukatsu, Kasumi, Norma Editorial, Camaleón Ediciones, Planeta de Agostini, Manga Films y la fantástica zona de los fanzines, donde por unos días se palpa el sentimiento otaku. Por parte de los -pocos- stands de videojuegos, el mejor y con diferencia fue Manga Games, que llevó todas y cada una de las novedades en videojuegos japoneses además de tener dos consolas a disposición del público para que pudieran jugar. También se podían adquirir merchandising sobre los videojuegos más punteros. Una de las cosas curiosas que pudimos notar es que los otakus venían en plan super-especializado, y que ya no buscaban por buscar ni compraban solamente material de Dragon Ball. Creo que hemos pasado una barrera muy importante en este aspecto y ahora si que de verdad estamos abiertos a muchas más series que antes. Gracias además a que en stands como los de Inu-Kame y Continuará -especialistas en material imposible- se podía encontrar material original de series como Saint Seiya, Kimagure, Mazinger-Z, Candy Candy, Captain Tsubasa, CDs originales a precios de risa, discos de vinilo y, por supuesto, el Kame.

INVITADO ESPECIAL

Como lo mejor siempre se deja para el final, aquí tenéis lo mejor de lo mejor que le podía pasar a un Salón del Manga, ¡un autor japonés! que, como hemos dicho muchas veces, en este caso se trataba del animador **Masami Suda**. No es uno cualquiera como erróneamente se escribió en una conocida revista de videojuegos, se trataba de un Jefe de Animación, no un "machaca" que dibuja a cien por hora. Su trabajo le avala de sobras pues ya lo conocisteis a través de nosotros en los números 19 y 20 de Kame. Gracias al esfuerzo de Inu y Ficomic fue posible la realización del sueño de miles de fans de la animación. Desde aquí os damos las gracias a todos los otakus que apoyaron la iniciativa con su participación y su entusiasmo. Muchos se quedaron


Dibujo dedicado a los visitantes del Salón

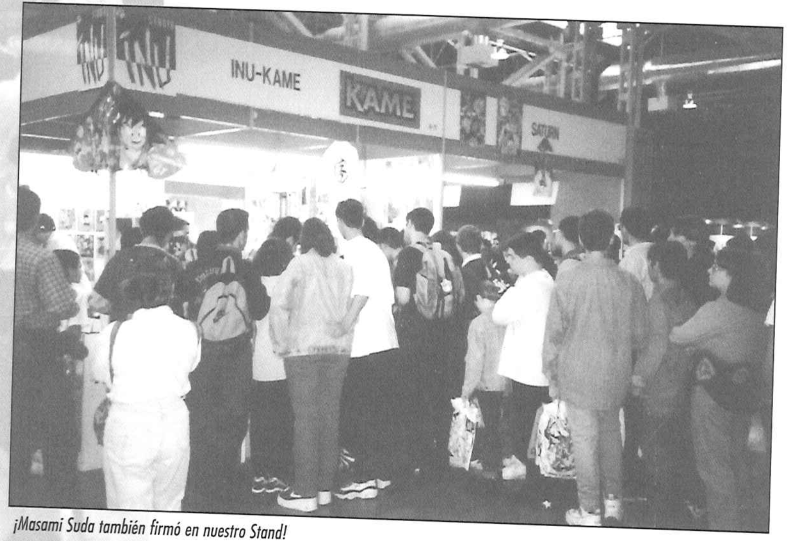
que la gente se cuela y tal y cual, pero dentro del Salón no habían ni cajeros automáticos (mucha gente se quedaba sin comprar tal o cual cosa por ir muy justos de dinero líquido) ni un sitio decente donde comer. Por parte de los expositores, las quejas se relacionan únicamente con la prisa que tenían por echarnos al final del Salón y lo mal que se pasaba cuando no podías entrar la furgoneta por las mañanas. Tienen que comprender que como ellos nosotros realizamos una labor comercial y de estos pequeños detalles, junto con otros como los precios al alza del metro cuadrado, dependen nuestros ingresos. Lo que es seguro es que no se puede hacer un Salón a gusto de todo el mundo y siempre habrá quejas. Bueno, si quieres las cosas bien hechas ya sabes... llama a Ryo Saeba (o a un profesional igual de competente).

GABRIEL TORRES ■

sin dibujo original o fotocopia firmada (en realidad esto es una práctica habitual en países como Francia), pero es que tenéis que comprender que era IMPOSIBLE que Masami Suda realizara todos los dibujos que le pedían. Las colas eran kilométricas como podéis comprobar en las fotos. Masami Suda, además de entrevistarse con canales de televisión locales, nacionales y autonómicos también estuvo en una mesa redonda hablando sobre técnicas modernas de animación y acabando con un fantástico dibujo dedicado a todos los asistentes a la sala. Una vez más mil gracias por vuestro apoyo, ya que esto beneficia la posible aparición para el próximo Salón de otro autor/animador.

Finalmente vamos a ver los aspectos negativos del Salón. Durante todo este repaso, el Salón parece haber ido a las mil maravillas, pero siempre hay críticas por parte de los expositores y los visitantes que merecen la pena ser recogidas para que la organización pueda rectificar la próxima vez. A todo esto hay que añadirle el trabajo que supone para la organización un cambio de lugar, pero aún así hay cosas que no pueden ser. Intentemos ser razonables y no echar la culpa por que sí, ya que si todos vamos colaborando como ha sucedió en este Salón todo acabará saliendo perfecto (o no).

Lo que más fastidió a los otakus visitantes fue el no poder salir del recinto, ya que al volver a entrar tenías que pagar de nuevo, ya sabemos



¡Masami Suda también firmó en nuestro Stand!



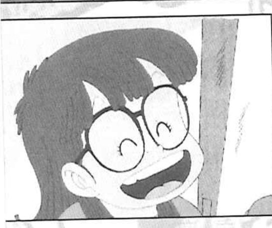
¡Todo un éxito de público!

EL REGRESO DE ARALE

Existe una franja horaria en las televisiones japonesas -de 7:00 a 7:30 cada miércoles en la Fuji TV- que durante los últimos 16 años ha sido copada totalmente por dos series del sensei Toriyama: Dr Slump y Dragon Ball (en todas sus secuelas que incluyen "Z" y "GT"). Ahora que la aventura televisiva de DBGT llegaba a su fin éste hueco horario parecía que por fin iba a quedar libre, pero como si de un ciclo se tratara Dr Slump vuelve a la pequeña pantalla tras once años desde su último episodio (claro, para sustituir a una serie Toriyama que mejor que otra serie Toriyama). Pero antes de entrar en esta nueva serie repasemos los capítulos anteriores de la saga.

1981: EL NACIMIENTO

Hacía algo más de un año que las aventuras de Arale y compañía triunfaban por todo lo alto en el Shonen Jump semanal de Shueisha, cuando en la Fuji TV se estrenaba la serie Dr Slump & Arale chan. Durante 243 episodios, y cinco años de emisión ininterrumpida (desde el 8 de Mayo de 1981 hasta el 19 de Febrero de 1986), esta adaptación televisiva narró las particulares vidas de los habitantes de Penguin Village. Posiblemente pocos otakus quedarán en nuestro país que no conozcan el argumento de Dr Slump, aunque de todas formas no estaría de más volver a dar un repaso.



La serie arranca con una parodia-homenaje de Tetsuwan Atom. La creación, por parte el brillante científico Senbe Norimaki, de un androide casi perfecto provocará una revolución entre la gente de Penguin Village. No se trata del arma definitiva para defender a nuestro planeta de invasiones alienígenas y cosas por el estilo, todo lo contrario: no es más que una niña, en apariencia inofensiva, pero con un poder capaz de ridiculizar al bio-androide Cell. Bautizada como Arale, será el centro de una locura continua en la que su creador -un obseso además de un genio- intentará por todos los medios conquistar a la persona que ama con locura: Midori Yamabuki, profesora del único colegio del pueblo. Finalmente, y tras un extraño noviazgo (?), acabará casándose con ella en una boda no menos extraña. de esta unión surgirá un hijo con poderes sobre-humanos, Nitro. Otros personajes a destacar son el incomprendido defensor de la justicia -Suppaman-, el rey de los monos -Parzan-, los hermanos Taro y P-suke Soramame, Akane y su hermana Aoi, el maestro Daigoro, las Gaziras -seres de origen prehistórico que forman parte de la familia de Senbe-, el propio Toriyama, la banda de los Fly Milk, el rey e invasor interplanetario Nikochan, Obochaman y el Dr Mashirito, uno de los máximos exponentes de la locura que habita en Penguin Village.

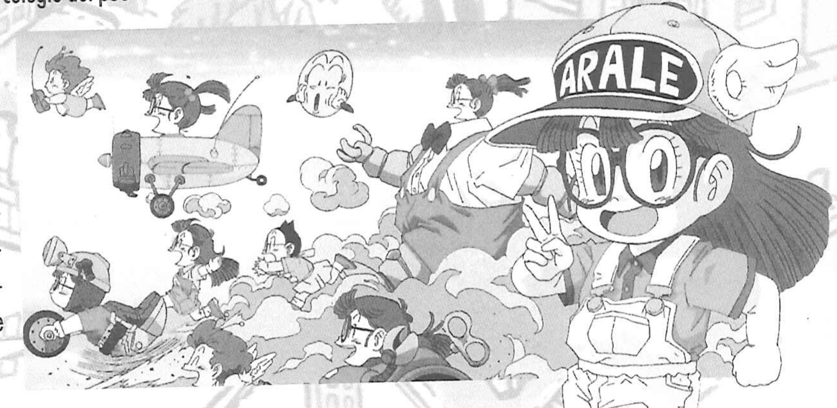


Tras todos estos personajes se esconden mil y una parodias, que van desde Ultraman hasta Star Wars, pasando por Gozira, Star Trek, un sinfín de héroes japoneses y occidentales, toda clase de cuentos populares -también de oriente y occidente- y el editor del manga de Dr Slump, Morishima (alias Dr Mashirito).

Trasladándonos a la parte técnica de la serie, lo más destacable es lo siguiente: la realización corrió a cargo de Toei Animation, Minoru Okazaki se encargó de la dirección, el diseño de personajes fue para Minoru Maeda y la banda sonora estuvo compuesta por Shunsuke Kikuchi. En 1986, muchos de los componentes del staff de Dr Slump & Arale chan trabajaron en una nueva serie: Dragon Ball. A todo esto habría que añadir la realización de cinco películas basadas en Dr Slump: Hello! Wonderland no maki (Julio de 1981), Dr Slump & Arale chan (Julio de 1982), Hoyoyo! Sekai isshu dai race (Marzo de 1983), Hoyoyo! nanabajo no hiho (Diciembre de 1984) y Hoyoyo! Yume no miyako Mechapolis (Julio de 1985).



"El Dr Mashirito y el editor Morishima cara a cara"



PERSONAJES



SENBE NORIMAKI

El obseso y brillante profesor Norimaki es el creador de Arale, a la que presentará al resto del mundo como su tierna hermanita.



ARALE NORIMAKI

Sin lugar a dudas, el androide más poderoso de la historia del manga y el anime. El Dr Gero ya quisiera una invención así.



SUPPAMAN

Presunto defensor de la justicia cuyas acciones comportan más problemas que otra cosa a Penguin Village (de todas formas, tiene toda una legión de seguidores compuesta por Arale y las Gaziras).



GAZIRAS

Su menú compuesto de metales y todo lo que no sea orgánico las hace completamente diferentes al resto de personajes (bueno, y esas alas y la capacidad de volar y...).



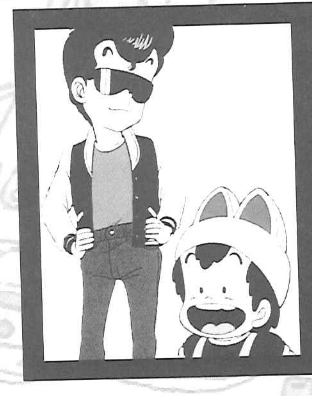
MIDORI YAMABUKI

Amor platónico de Senbe que finalmente acabará casándose con éste último. Medio mundo aún se pregunta como pudo ocurrir.



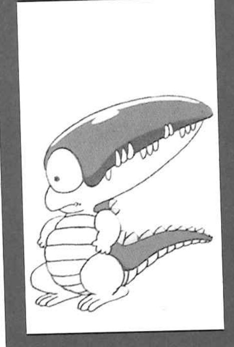
AKANE KIMIDORI

Alumna de la Srta. Yamabuki y uno de los personajes más gamberros de la serie (aunque en el nuevo DR Slump se supera a si misma).



TARO Y P-SUKE SORAMAME

Hermanos y residentes en Penguin Village. Junto a Akane y Arale viven la mayoría de las extrañas aventuras que acontecen en el citado pueblo.

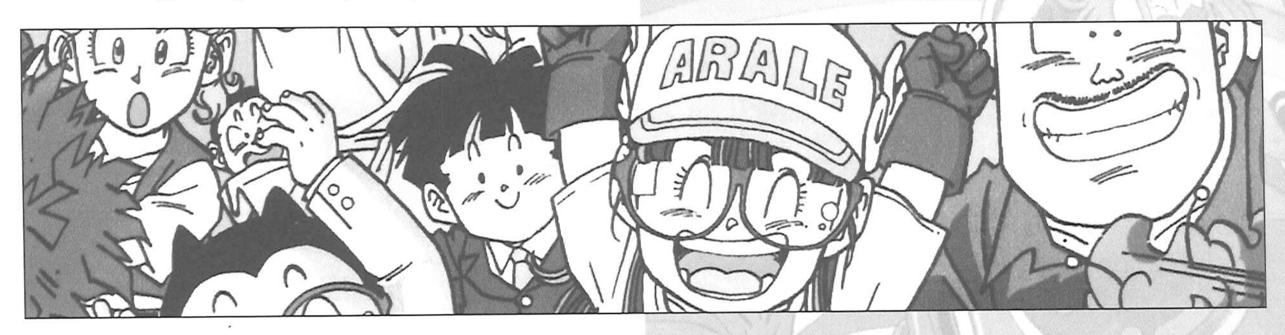


DODONGADON

Buena muestra de los monstruos que pululan por Penguin Village. La mayoría de estos curiosos seres son buenos amigos de las Gaziras.

EL REGRESO DE ARALE (2a Parte)

Atrás quedó la época dorada tanto en el Jump como en la televisión; sin embargo, los años noventa verían un nuevo resurgir para las aventuras de Suppaman y el resto de personajes secundarios. Primero en 1993 y ahora en 1997, la serie Dr Slump ha vuelto a la actualidad en un claro ejemplo de lo que podría suceder con Dragon Ball (y es que cuando los fans no quieren ver morir a una serie...).



1993: RESURRECCIÓN

Siete años después de su última aparición -episodio 243 de la serie de televisión en 1986-, los habitantes de Penguin Village regresaban a la actualidad gracias a una serie de historias serializadas en el V-Jump de Shueisha y a un total de cuatro nuevas películas. Todo empezaría -o volvería a empezar- en el anteriormente mencionado V-Jump, cuando en el número correspondiente a Febrero de 1993 aparecería el primer episodio del nuevo Dr. Slump. Este revival estaría escrito por Takao Koyama y dibujado por Katsuyoshi Nakatsuru (el diseñador de personajes de Dragon Ball GT) que, a lo largo de 40 episodios a todo color, narrarían nuevas situaciones y presentarían a nuevos personajes, como Nitro -la hija de Senbe y Midori- o Lettuce, la hermana pequeña de Kinoko. Este nuevo recorrido por las calles de Penguin Village terminaría en Septiembre de 1996 con un título muy expresivo: "Sayonara bye cha...". De todas formas sería un "hasta pronto", ya que desde ya mismo Senbe y compañía han vuelto al V-Jump.

En cuanto a las nuevas películas, los títulos y fechas fueron los siguientes: Ncha! Penguin mura hare no chihare (o "Dodongadon encuentra a mamá Dodongadon") en Marzo de 1993, Ncha! Penguin mura yori ai o komete (o "el regreso del Dr Mashirito") en Julio de 1993, Hoyoyo! Keta sameni harerate en Marzo de 1994 y Ncha! Wakuwaku heart no hatsuyasumi (o "Arale contra los monstruos") en Julio de 1994. Precisamente, esta película ha sido editada recientemente en nuestro país en la línea "Anime Kids" de la editorial Planeta (publicaciones a color que recogen los fotogramas de series de televisión o películas). Por último, tan solo nos queda destacar que todas las producciones anteriormente mencionadas fueron incluidas en las Toei Anime Fair de los años 93-94.



"Sayonara Penguin Village"

1997: LA RE-RESURRECCIÓN

Nuevo regreso y al igual que en 1993 por partida doble: anime en televisión y manga a color. Así es, prácticamente año y medio después de su última aparición en la revista de videojuegos de Shueisha, Arale y compañía vuelven al V-Jump. El número del V-Jump correspondiente a Diciembre de este mismo año supone el inicio de la publicación de nuevas historias (en detrimento de Cashman que pasa a un formato de blanco y negro), una serialización que rompe con las anteriores versiones y se convierte en un complemento de la serie de televisión. En esta ocasión, Takao Koyama -el propio guionista de Cashman y del anterior Dr. Slump- vuelve a encargarse de contarnos las nuevas aventuras de Penguin Village. Por su parte Tadayoshi Yamamuro sustituye en la arte gráfica a Katsuyoshi Nakatsuru, muy ocupado en el terreno de la animación.

Pasando a comentar la nueva serie de televisión os diremos que el primer capítulo se emitió el pasado 27 de Noviembre, sustituyendo a Dragon Ball GT y recuperando la franja horaria de once años atrás. Toei Animation vuelve a encargarse de la realización, mientras que en el staff creativo destaca especialmente el nombre de Katsuyoshi Nakatsuru, que ha sido el máximo responsable a la hora de realizar los diseños de personajes. Por otro lado, el entrono de este nuevo Dr Slump ha sido

puesto al día y tanto los diseños como alguna que otra personalidad ha sido alterada sustancialmente. De esta manera, se pretende dar un aire más dinámico y moderno a la serie, olvidándose de todas las versiones anteriores y empezando desde cero. Por ahora es muy pronto para hacernos una idea de este nuevo Dr Slump, pero para ir abriendo boca en las siguientes páginas tenéis algunos diseños de muestra que pueden serviros de ayuda.

Y TORIYAMA... ¿QUÉ HACE MIENTRAS TANTO?

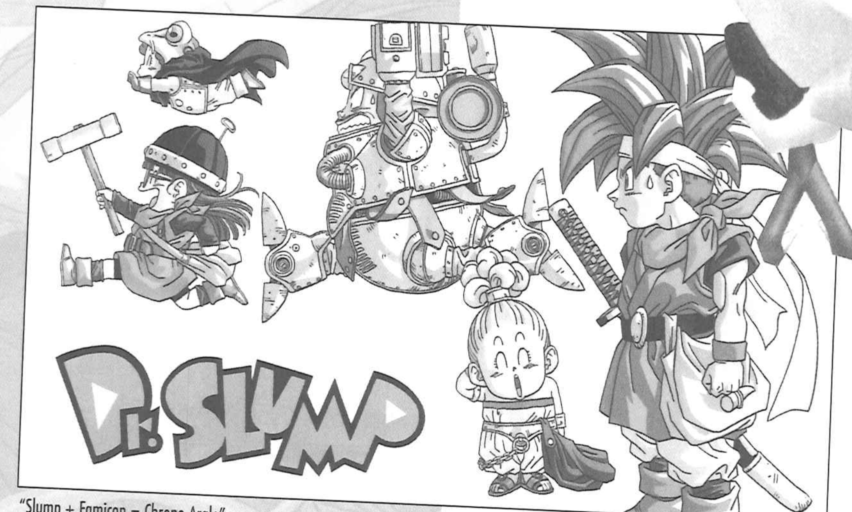
Pues de momento parece que le ha cogido el síndrome del autor -"dibujo lo que quiero porque necesito expresar mis inquietudes"- y se ha olvidado completamente de las series que le han hecho famoso: Dr. Slump y Dragon Ball (vale, pero cuando tenga hambre y frío ya se acordará del Gokuh). Mientras tanto ha ido realizando diversas historias cortas para el Shonen Jump semanal como Tokimecha y Majin mura no Bubul (ganadora de un premio recientemente). Sin embargo, desde el número 48 de la misma publicación de Shueisha, Toriyama ha vuelto a iniciar una serie regular titulada Cowa. Esta nueva serialización humorística se enmarca en un mundo lleno de monstruos, cuyos personajes principales son Paifu y un tal José Rodríguez (???). Esto último le debió parecer muy divertido a Toriyama, pero esperemos que alguna vez explique la razón de tan particular nombre. Al igual que con el nuevo Dr Slump, todavía es muy pronto para juzgar a Cowa, pero en el próximo Kame os ofreceremos una información más detallada sobre esta nueva serie (y en especial destacaremos si vale la pena).



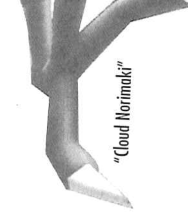
"Los Arale Ranger"





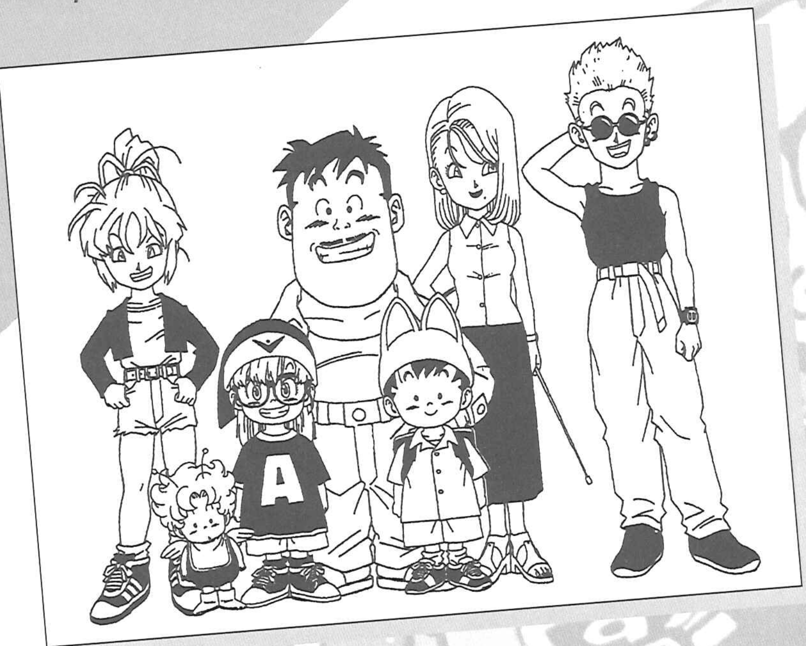


"Slump + Famicon = Chrono Arale"


"Cloud Norimaki"

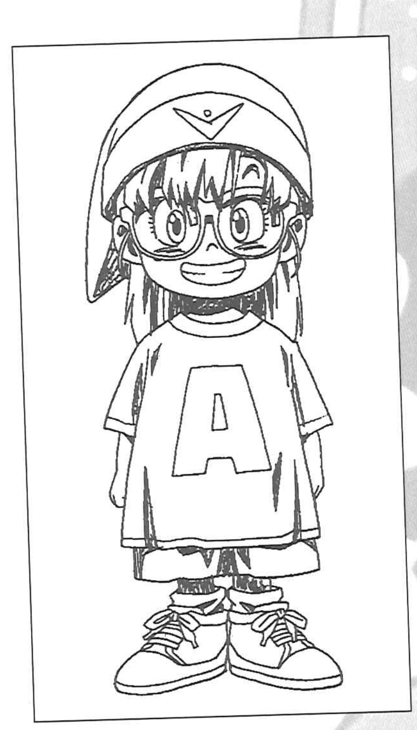
EL NUEVO DR SLUMP

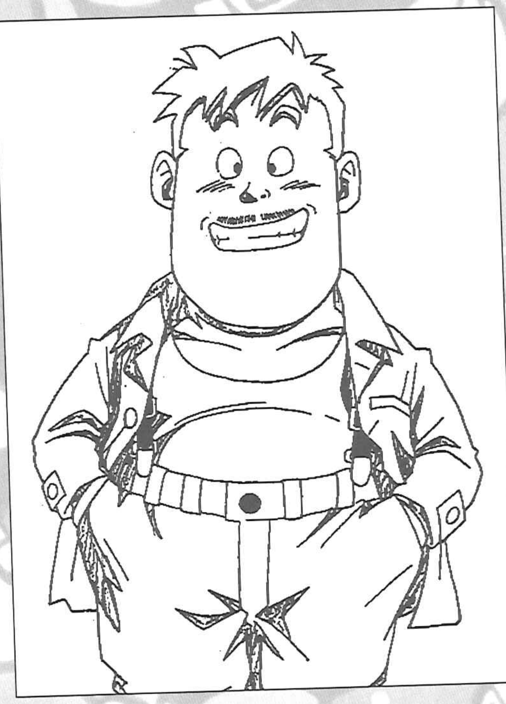
En estas dos páginas os ofrecemos los diseños del nuevo Dr Slump para que os hagáis una idea de como han cambiado la mayoría de personajes en esta serie. Si os siguen interesando las aventuras de Arale y compañía os seguiremos informando puntualmente de la nueva serie que, al menos de momento, parece que está bastante bien.



EL EQUIPO AL COMPLETO

Éste es el new look de los principales protagonistas de la serie. A pesar de que el aspecto físico de algunos personajes ha cambiado, el humor y la diversión están aseguradas.







ARALE NORIMAKI

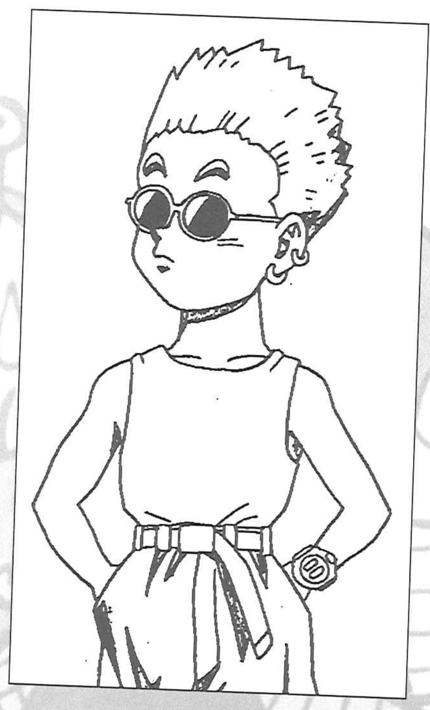
Posiblemente, Arale es el personaje que menos cambios ha sufrido tanto en el carácter como en su presentación. Sigue siendo igual de traviesa y poderosa que en la antigua versión.

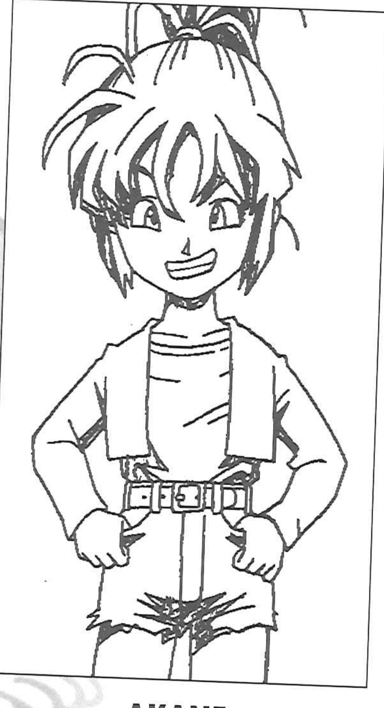
SENBE NORIMAKI

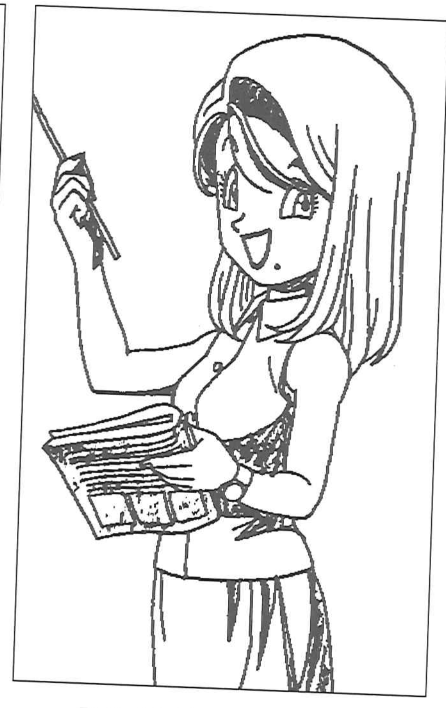
Pobre Senbe, todo ha vuelto a empezar y su querida Midori ya no es su esposa; habrá que volver a luchar e intentar un nuevo milagro. En cuanto a su aspecto físico, el científico Norimaki parece haber perdido con el cambio.

GAZIRA / GATCHAN

Más hambrienta que nunca, la increíble Gazira vuelve dispuesta a convertirse en un dolor de cabeza para Senbe. Su apariencia sigue siendo la de siempre y su conversación también ("kupipo, kupipo").







TARO

Los viejos rockeros parece que si mueren y el tupé ya no está de moda; será por esta razón que el bueno de Taro Soramame vuelve con un look más moderno y agresivo.

AKANE

Si Taro volvía agresivo lo cierto es que Akane regresa más gamberra y con más mala idea que nunca. Más que cambiar de carácter, lo que han hecho Akane ha sido acentuarlo.

MIDORI YAMABUKI

Sin lugar a dudas, éste es el cambio más agradecido del nuevo Dr Slump. Al igual que Akane, todos los rasgos -tanto físicos como psíquicos- de la Srta. Yamabuki han sido acentuados. Si Senbe consigue sus objetivos esto se convertirá en una serie de ciencia-ficción.





GARA & PAGOS

En Penguin Village no suelen cometerse muchos crímenes, pero nunca se sabe y Gara y Pagos estarán patrullando por si fuera necesario. Para su desgracia, Arale también patrulla las calles a su manera.

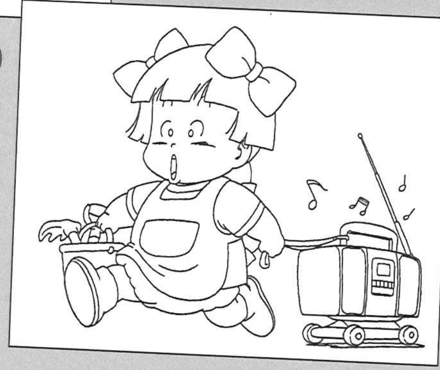
SUPPAMAN

Entre los ilustres protagonistas del nuevo Dr Slump no podía faltar uno de sus personajes principales, el defensor de la ley y la justicia, el protector de los débiles, el... Bueno, en realidad si que falta y por eso está aquí el inútil de Suppaman.



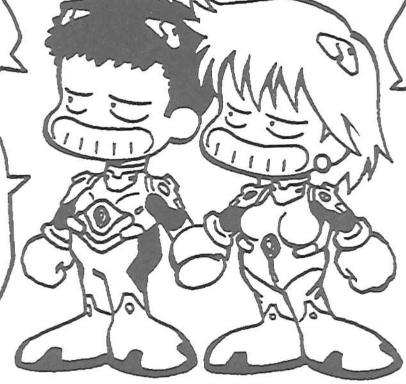
KINOKO

Poco se puede decir de la pequeña Kinoko, salvo que la veremos con más asiduidad sin esas grandes gafas negras y que ahora lleva consigo un magnífico equipo stereo (aunque ya puestos podrían haberle dado un CD o un Mini-Disc).




EVANGELION (¡POR FIN!)
eSeDé

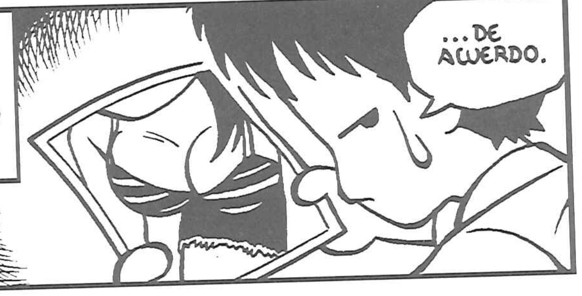

HOLA. SÍ..., SOY YO.
COMO YA NO SABÍA QUE DISFRAZ DE EVANGELION PONERME, LES PEDÍ CONSEJO A LOS DEL INU.
COMO ALGUIEN SE RÍA LE... LE TIRO LOS PENDIENTES...


NO TE ENFADES, MUSER... DIGO, HOMBRE...
SÍ, TIENE LA MISMA CARA DE MALA LECHE Y EL MISMO NARIZÓN.
ERA ESO O APARECER SIN DISFRAZAR.
AUNQUE CON ESOS CUATRO PELOS EN LA BARBILLA Y ESAS GAFOTAS HUBIERAS QUEDADO CLAVADO AL COMANDANTE IKARI...
POR CIERTO, BONITAS PIERNAS...
NURIA & ÁNGEL, LA PAREJA ASESINA

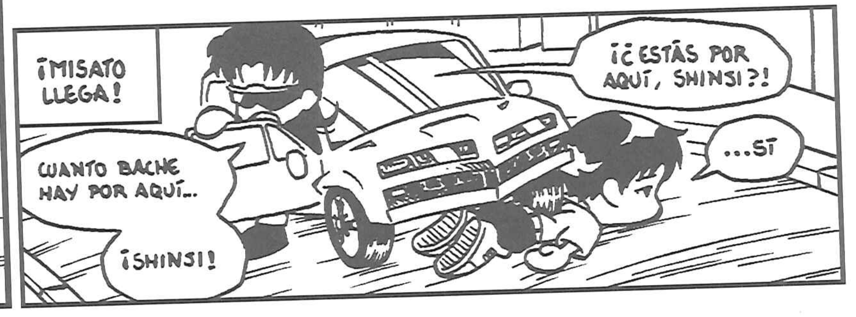

EN EL AÑO 2000, EL DENOMINADO SEGUNDO IMPACTO ACABÓ CON LA MITAD DE LA POBLACIÓN (EL PRIMER IMPACTO FUE CUANDO DAVID RAMÍREZ MATÓ AL NIÑOTAKU).
AHORA ESTAMOS EN TOKYO-3, AÑO 2015. LA CIUDAD ESTÁ DESIERTA: LA O.N.U. HA ANUNCIADO QUE MASAMI KURUMADA HA SACADO UN NUEVO MANGA Y TODOS HAN HUIDO DE SEMEJANTE CATACLISMO.


PERO HAY ALGUIEN QUE NO TEME A LA MUERTE: ¡SHINJI IKARI, NUESTRO CARISMÁTICO (ES UN DECIR) PROTAGONISTA!


NO HAY NADA A LO QUE ME QUIERA DEDICAR EN EL FUTURO... NO TENGO NINGÚN SUEÑO, NINGÚN DESEO.
JOPÉ, PAREZCO UN DIBUJANTE DE COMICS.
PERO SOY DEMASIADO COBARDE PARA SUICIDARME. ADEMAS, LA PASTA NO ME LLEGA PARA COMPRAR LO DE KURUMADA.


SHINJI TIENE UNA CITA CON MISATO KATSURAGI, A LA QUE NO CONOCE. PERO TIENE SU FOTO.
...DE ACUERDO.


¡¡DE REPENTE, UN ÁNGEL ATACA!!
ANGEL
Oh. U-JIN VUELVE A LA CARGA.
Y SIN RETRAC-TILAR.


¡MISATO LLEGA!
¿¿ESTÁS POR AQUÍ, SHINJI?!
CUANTO BACHE HAY POR AQUÍ...
...SÍ
¡SHINJI!



TE LLEVARÉ A NUESTRO CUARTEL GENERAL. CADA VEZ QUE APARECE UN NUEVO NÚMERO DE ÁNGEL NOS PONEMOS MUY NERVIOSOS, POR ESO NOS LLAMAMOS NERV.
...VALE.
ALLÍ TE ENCONTRARÁS CON ALGUIEN CONOCIDO...
...DE ACUERDO.
OYE... ¿ME ESTÁS ESCUCHANDO?
...BUENO.
Urm... ME VOY A COMER TU HIGADO SENTADA DESNUDA SOBRE EL CADAVER DE UN MONO.
...SÍ.
...¿
¡TACHÁN, HACÍA TRES AÑOS QUE NO SE VEÍAN!
¡ESTO PARECE "SORPRESA, SORPRESA"!
ESAS GAFAS... ESA NARIZ, ESA BARBITA, ESA CARA DE MALA BABA... ¿ERES DAVID RAMÍREZ?
¡SOY TU PADRE, SO IDIOTA!
¡COMO DIGAS MÁS ESO, TE OBLIGO A LEER A KURUMADA!
...VALE.
NO TEMO A LA MUERTE.
EN NERV HEMOS CONSTRUIDO UNOS ROBOTS GIGANTESCOS, LOS EVANGELION, QUE SE SABEN EL EVANGELIO DE MEMORIA. ASÍ, CADA VEZ QUE APARECE UN NUEVO ÁNGEL LO ATACAMOS DEFENDIENDO LA MORALIDAD CRISTIANA Y DEMÁS MONSERGAS.
¿POR QUÉ SIEMPRE TIENE LAS MANOS EN ESA POSTURA?
¿LAS TENDRÁ PEGADAS CON SUPERGLUE 3?
¿SERÁ PARA FARDAR DE GUANTES ESTILO MICKEY MOUSE?
...DE ACUERDO.
¿¿ CHICO, LO TUYO ES DE PSIQUIATRA.
ALLÍ SHINSI CONOCE A OTROS MIEMBROS DE NERV, COMO RITSUKO, QUE POR MUCHO LUNAR POSTIZO QUE SE PONGA, SU BARBILLA CUADRADA Y SUS CACHO CEJAS LA DELATAN: ¡ES UN TRAVESTI!
JO
¿CÓMO ME HABRÁN DESCUBIERTO?
TAMBIÉN CONOCE A REI, QUE NO HABLA MUCHO, NI FALTA QUE LE HACE... ♡Sigh♡...
HABLAR POR HABLAR
Y A ASUKA, QUE TARDA UN POCO EN LLEGAR, Y ES LA ALEGRÍA DE LA HUERTA.
¡¡JUERGA!!
...BUENO.
AUNQUE CON LO DEPRESIVOS QUE SON TODOS HABRÁ QUE VER CUANTO LE DURA LA SONRISA...
TU PADRE NO SE DA CUENTA DE QUE LO AMO...
...SÍ... BUENO, VALE... DE ACUERDO...
HIP
¡TOI BORRASHA!
BURK
BEER
...
LA HUMANIDAD ESTÁ EN PELIGRO. ¡NO PUEDO PREOCUPARME POR LA VIDA DE MI HIJO!
UUUUH, QUE MAL ROLLO...
P.D. 1: EN JAPÓN... ¿LA MANERA HABITUAL DE HACER AMIGOS ES PEGAR UN PUÑETAZO Y QUE DESPUÉS TE LO PEGUEN A TI?
...SÍ.
P.D. 2: ¿POR QUÉ EL PINGÜINO MASCOTA DE MISATO SE LLAMA PENE-PENE?
Psé
PENE²
he
he

I'S
EL TERCER ACTO

Ya han pasado dos números desde que tuvimos a Ichitaka, Iori e Itsuki en nuestras páginas. Muchas cosas han pasado a lo largo de este periodo entre episodio y episodio, llegando cada vez a complicarse más la cosa para nuestro sufrido protagonista. Ahora, llegaremos hasta el capítulo número 24, aparecido en el Shonen Jump semanal 44, en el que el argumento de dicha obra estará a punto de llegar a su clímax (o eso parece). Preparémonos pues, para disfrutar un poco más de I'S.



UN VIAJE REALMENTE MOVIDO

El destino fue caprichoso y decidió que nuestro protagonista y su amor platónico pudieran disfrutar de cuatro días en un hotel al lado de la playa, todo gracias a la mediación de Itsuki, que había cedido tal honor (?) a Iori. Por todo ello, Ichitaka se encontraba un tanto dubitativo los días antes. De todas formas siempre estaba el atento Teratani, que con sus oportunas llamadas telefónicas le animaba y le intentaba guiar a través de esa angustiosa situación en la que se encontraba. Los días pasarían, llegando la tan ansiada hora de la partida. Durante el trayecto entre Tokyo y el citado local de veraneo, nuestro protagonista intentará llevar a cabo la idea de su fiel amigo, intentando confesar sus más sinceros sentimientos a su compañera de viaje. Sin embargo, su timidez será otra vez el muro contra el que chocará dejando ese tema para más adelante.



Después del traslado, los dos jóvenes llegarían al destino, comprobando una vez más como las cosas se le pondrían más difíciles ya que al ser llevados a lo que tendría que ser su habitación, Ichitaka vería como el futón preparado para la ocasión era de tipo matrimonio con lo que tendrían que dormir bien pegaditos (y es tan tonto que es capaz de quejarse). Más tarde, Iori se dirigiría a cambiarse para ponerse el kimono, aumentando de esa forma la felicidad de nuestro amigo. Pero todo estaría preparado, puesto que momentos después aparecería Itsuki por detrás simulando ser la otra chica. Todo se aclararía cuando de detrás de la puerta de una habitación contigua saldría Teratani diciéndole a su compañero de colegio que su familia era propietaria del lugar. El sueño de unas vacaciones a solas con la chica de sus sueños había acabado teniendo que dormir ambos por separado. Tras esa frustración, al día siguiente parecería presentarse propicio para mejores empresas, la ocasión tendría lugar al anochecer. En el puerto de dicha población, el tímido muchacho intentaría de una vez por todas llevar a cabo su confesión amorosa. El ambiente y el momento eran los adecuados, pero una vez más la fortuna abandonaría a Ichitaka al tener miedo Iori de escuchar otro tipo de discurso por parte de su compañero de clase debido a ciertas hechos ocurridos tiempo atrás. Por eso, Iori desaparecería rápidamente bajo la asombrada mirada de Ichitaka. La sorpresa y la decepción bajarían hasta rodear al pobre muchacho, que a la vuelta del hotel se encontraría con su amigo.

Tras este tropiezo aparecería un día soleado, en el que los dos veraneantes conocerían a dos bellezas llamadas Tomoko y Kyoko, un encuentro ideado por Teratani para levantar la moral de su decaído colega. Al mismo tiempo, tanto Itsuki como Iori estarían solas, discutiendo de lo ocurrido la anterior noche. Ese diálogo tendría lugar en el mismo instante nuestro tímido protagonista trabaría amistad con Kyoko (más bien al revés). Ese lazo se vería reforzado durante el transcurso de ese mismo día con una inmersión, en la que las bromas y las situaciones un tanto picantes tendrían una buena parte del protagonismo. La cosa acabaría de forma rápida al tener que irse con Tomoko hacia su hotel. De todas formas, la bella muchacha quedaría con Ichitaka para la tarde. La alegría de esa cita daría paso a un encuentro con su vecina, que avisaría a su amiga, aunque para ese entonces nuestro protagonista ya habría desaparecido. Intentando evitar a Iori, éste saldría de su habitación dispuesto a comerse el mundo, aunque para su desgracia se encontraría a la chica delante de su puerta. La incertidumbre terminaría cuando el tímido muchacho saldría corriendo sin mediar palabra, llegando a tiempo a dicha cita. Los pensamientos contradictorios y la duda sembrada en la cabeza de Ichitaka harían mella y cuando éste viera de nuevo a Kyoko, le diría que él en realidad quería a otra persona. El asunto terminaría con esa chica dándole ánimos para afrontar el reto que una declaración de intenciones supone.



De vuelta al motel, Ichitaka se encontraría con Itsuki, con la que cruzaría unas palabras en tono irónico. Después, y tras entrar en el establecimiento, chocaría de frente con Teratani e Iori. Ésta última, sentada en la recepción ignoraría a nuestro amigo, abandonando su asiento a los pocos momentos. Con valor y algo de resignación, los dos compañeros se pasarían toda la noche bebiendo cerveza para desahogar penas (tratamiento de shock ideado por Teratani), durmiendo en la recepción del local. El paso de las horas daría lugar al último día en la localidad costera en la que el que nuestro protagonista tendría una última oportunidad para confesar sus pensamientos a su

compañera de instituto. Escondidos de la multitud en una pequeña cueva, Ichitaka estaba a punto de lanzarse a por todas. Pero la tensión del momento podría con el elemento, cayendo inconsciente antes de terminar la frase ante el asombro de Iori y la risa de Itsuki (que observaba atentamente todo lo que ocurría). El viaje había tocado a su fin y el joven estudiante no había podido hacer nada por declarar su amor.



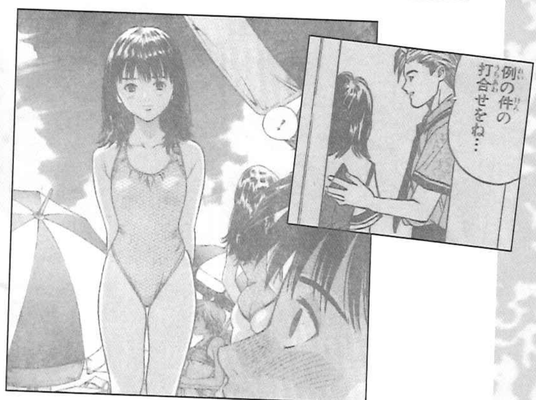
DE VUELTA AL COLE

Con las pilas cargadas a tope, nuestro héroe volvería a clase, encontrándose en el camino a su querida Iori. La rutina se apoderaría de todo y de todos y tras la preceptiva presentación, las clases comenzarían encuadrando a los dos muchachos en la misma clase (2-C). Como es costumbre, Teratani también empezaría con sus planes, intentando empujar a su amigo a decir las palabras justas en el momento apropiado. Pero las cosas no serían tan fáciles como presumían puesto que en un momento de cambio de clase un misterioso estudiante la llamaría para hablar con ella. Se trataba del delegado del grupo de teatro, y según los rumores que había escuchado Teratani, escondía intenciones "extra escolares".



La verdad es que el asunto era que ese mismo chico había pedido la colaboración de Iori para posar de nuevo destapada para una revista. Esa idea rondaría por su cabeza en los siguientes días, no dejando de pensar en esa situación. Con todo ese lío, el pobre Ichitaka iría a pedir opinión a su querida vecina. En su pequeño apartamento, los dos estudiantes cambiarían puntos de vista, mientras en el estudio K, el director del círculo de teatro mostraría a Iori preocupación por la actitud mostrada por ella, quedando ésta última perpleja. Volviendo al apartamento de Itsuki, éstos dos jóvenes terminarían una reunión que al menos habría servido para aclarar un poco la situación. Así, Ichitaka se dirigiría raudo y veloz hacia el instituto en el que se encontraba su "chica". Por el camino se encontraría a su fiel escudero, que caminaba hacia la casa de Itsuki para pedirle una cita (sigh!), y con Iori acompañada del delegado. Éste les dejaría solas para que hablen. Ese instante sería aprovechado por Iori para tranquilizar a los ánimos de Ichitaka, agradeciéndole toda su preocupación. Por fin parece que las cosas van por buen camino, pero no nos fiemos y esperemos a próximos acontecimientos para cantar victoria. Hasta entonces, Genki, Genki!.

SEBASTIÁN MORENO ■











DRAGON BALL GT
¡EL FIN SE ACERCA!

Tras un mes de respiro, retomamos el hilo argumental de dragon ball GT, no sin antes avisaros de que la serie se acerca a su fin y que será reemplazada en las pequeñas pantallas japonesas por una nueva serie del Dr.Slump (Toriyama x Toriyama), de la que obtendréis más información en el dossier de este mismo ejemplar. A todos los aficionados a Dragon Ball, solo nos queda deciros que no hace mucho también nos vimos obligados a anunciar el fin de Dragon ball -en ese caso era la versión manga- y muy poco después volvíamos a estar narrándoos las últimas aventuras de Gokuh y compañía, así que conservad la esperanza. Y ahora sin más preámbulos...

DRAGON BALL GT

EPISODIO 58

HANGEKI KAISHI! SUPERSAIYAJIN 4 O KOERO (!El contraataque ha sido devuelto! El super saiyan 4 superado)

Después de agotar sus últimas fuerzas, Gokuh revierte a su estado normal y queda indefenso a manos del último de los Dragones malignos, Ii Shinron. El dragón ya no considera interesante a Gokuh después de perder su estado de super saiyan 4 y lo lanza brutalmente contra un edificio. Por suerte para Gokuh es rescatado por Goten antes de estrellarse contra el muro. Goten ha llegado a la escena de combate junto a Gohan, Chichi, Trunks, Oob y el inigualable Mr.Satan con la intención de echar un cable a Gokuh. Todos ellos son conscientes de que no podrán hacer nada contra Ii shinron, pero como mínimo podrán ofrecer su energía a Gokuh para que pueda recuperar todo su poder, tal y como hicieron en su combate contra Vegeta-Baby. Gokuh animado por la llegada de sus familiares y amigos, envía a Mr.Satan a poner a salvo a Pan e insta a sus compañeros saiyans a comenzar el ritual que le devolverá las fuerzas. El único guerrero que no es de la raza saiyan, Oob, se ocupará de entretener al dragón mientras los demás completan el ritual. Dicho y hecho, Gohan, Goten y Trunks forman un círculo entorno a Gokuh y comienzan a traspasarle sus energías. Ii shinron no parece dispuesto a esperar y lanza un poderoso rayo de energía contra el grupo de saiyans. Por suerte, Gokuh teletransporta con su Shunkanido a sus hijos y a Trunks hasta un lugar seguro en el cual podrán continuar traspasándole energía. Los saiyans confían en que Gokuh derrote a Ii shinron y salve al mundo, pero el único que realizaba deseos era Shenron y por ahora está muerto. Mientras los saiyans llevan su plan a cabo, Oob se encara con Ii shinron contra el cual no tiene ninguna posibilidad de triunfo. Los golpes y ataques de energía de Oob son repelidos fácilmente por el dragón, que derriba a su oponente con un par de golpes. Oob demuestra sus agallas levantándose una y otra vez y plantando cara al último dragón con la intención de dar tiempo a Gokuh, para que pueda recuperar toda su energía. Muy cerca de allí, Gokuh ya ha recuperado el cien por cien de sus energías pero ruega a sus dos hijos y a Trunks que continúen ofreciéndole hasta su último ápice de energía para que pueda superar el límite de sus fuerzas. Cuando Gokuh llega al límite se produce una gran explosión de energía que lanza por los aires a sus compañeros y de la cual emerge él convertido en super saiyan 4. Gokuh super saiyan 4 se encuentra ahora sobrecargado con la energía extra de sus compañeros y su combate contra Ii shinron no se hace esperar. Ii shinron se lanza a la carga contra Gokuh, pero todos sus impetuosos ataques son esquivados fácilmente por el saiyan. Gokuh decide vengar la muerte de Suu shinron -el único





noble de los dragones malignos-, con una enorme bola de energía con la que pretende poner fin a Ii shinron y con la que arrasa gran parte de la deshabitada ciudad en la que se encuentran. Ii shinron sobrevive al brutal ataque e intenta esconderse dada su manifiesta inferioridad frente al saiyan. Ii shinron fracasa en su intento de escapar y es sorprendido por Gokuh que lo fustiga con un Kame hame ha a bocajarro. ¿Es éste el final definitivo de Ii Shinron? No, claro que no. Seguid leyendo.

EPISODIO 59

TEKI KA? MIKATA KA?... OHZARU VEGETA O ABARE
(¿Enemigo? ¿Aliado?... Ohzaru Vegeta enfurecido)

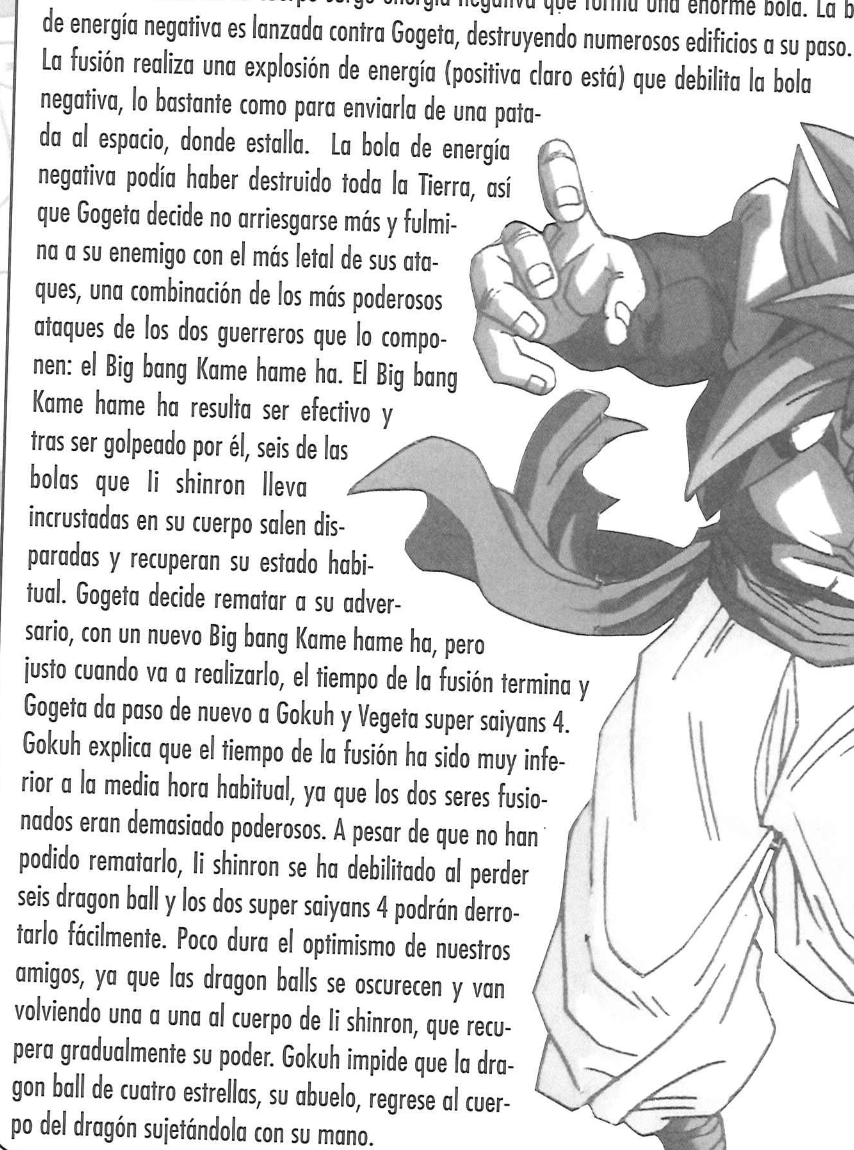
Por fin el último de los dragones ha sido derrotado y la consecuente celebración no se hace esperar. Todo parece haber acabado bien hasta que nuestros amigos se disponen a reunir las siete dragon ball, que han quedado dispersas tras el combate. Pan es la primera en descubrir que las dragon ball vuelven a estar oscuras, cargadas de energía negativa, como cuando se encontraban incrustadas en los cuerpos de los dragones malignos. De repente las dragon ball salen disparadas y se introducen en el cuerpo del caído Ii shinron. El último de los dragones malignos parece revivir con un nuevo aspecto más amenazador y con un aumento de fuerza considerable. Con una gran explosión, hace acto de presencia el nuevo y temible Ii Shinron (¡más poderoso que nunca!). Esta vez, ni Gokuh ni los saiyans ni Dios -dende- que está en los cielos no tienen la más mínima oportunidad de derrotar al dragón definitivo. Tras recibir una serie de golpes, Gokuh queda noqueado ante un Ii Shinron que se prepara para acabar con el joven / viejo saiyan. Todo parece perdido para Kakarotto, pero en el último instante su aliado / rival de toda la vida aparece para salvarle la vida (para que luego digan). Efectivamente, Vegeta ha reaparecido y con su habitual orgullo se dispone a ajustarle las cuentas al dragón. Ii Shinron está absolutamente sorprendido: un ser con una Fuerza de Combate inferior a la del super saiyan 4 no puede hacerle frente. Sin embargo, el Príncipe de los saiyans tiene un as en la manga (en este caso en el anime): Bulma, que gracias un todo terreno a llegado al campo de batalla con un arma muy especial: el generador de rayos burutsu (o bruts). Bulma empieza a bañar a su querido esposo con estos rayos y ante el asombro de Ii Shinron (todavía más sorprendido que antes), se convierte en Ohzaru super saiyan. De esta manera, Vegeta planta cara al dragón, arrinconándole en un principio pero sólo para ir cediendo terreno poco a poco. Ii Shinron vuelve a cobrar ventaja y demuestra todo su colosal poder al super Ohzaru que, afortunadamente, recibe una nueva inyección de rayos burutsu y se transforma en... ¡Vegeta super saiyan 4! Un combate más equilibrado nace de esta aparición pero tras un intercambio de golpes y rayos energéticos, Ii Shinron despliega todo su potencial y pone en aprietos a Vegeta y a Gokuh que había reaparecido en estado super saiyan 4 para ayudarle. Parece que ya no queda esperanza, pero Gohan y el resto de luchadores alientan a Gokuh y Vegeta para que se fusionen. En un arrebato de orgullo, los dos saiyans se niegan; algo realmente imprudente, ya que Ii Shinron está barriendo cualquier resistencia que ellos oponen.

Finalmente y ante su impotencia frente al dragón, Gokuh y Vegeta transformados en super saiyan 4 deciden hacer caso a sus compañeros y utilizar la técnica de la fusión del planeta Metamor. Ii shinron no quiere perder más tiempo y decide embestir sus enemigos, pero por suerte es interceptado por Trunks que pretende ganar tiempo para que su padre y Gokuh completen la fusión. Ii shinron se deshace fácilmente del joven saiyan y lo sujeta por el cuello con la intención de rompérselo. Bulma dispara el cañón de rayos Burutsu (solo realiza un efecto energizador sobre los pertenecientes a la raza saiyan) contra Ii shinron, que al recibir el impacto suelta a Trunks. Ii shinron enfurecido destruye el vehículo de Bulma y su cañón de rayos Burutsu, poniendo en grave peligro la vida de la inventora que es salvada en última instancia por Gohan. Mientras Gohan, Goten y Trunks unen sus fuerzas para frenar a Ii shinron, Gokuh y Vegeta inician el baile de la fusión, ante el asombro del primero por la disposición del príncipe de los saiyans para realizarlo. Ii shinron derrota al grupo de jóvenes saiyans, pero la fusión ya ha sido realizada y se produce una gran explosión de energía de la que surge Gogeta super saiyan 4.

EPISODIO 60

FUSION!! KYUKYOKU NO SUPER GOGETA
(¡Fusión!! El Super Gogeta definitivo)

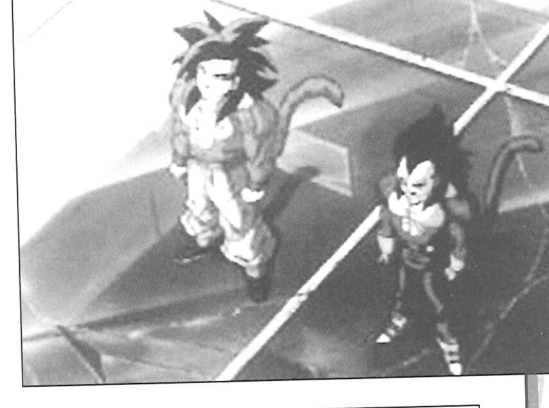
Con la indumentaria habitual de este tipo de fusión, una flamante cabellera roja y un desmesurado orgullo, Gogeta asegura ser el guerrero que derrotara a Ii shinron. Todos los presentes quedan asombrados y en especial Pan y Oob que dada su juventud desconocían esta técnica. Oob quiere fusionarse de inmediato con otro guerrero, pero su precario estado físico le impide hacerlo. Gogeta golpea con una serie de rápidos golpes al último de los dragones, que decide contraatacar siendo esquivado fácilmente una y otra vez por la fusión. Ante la imposibilidad de derrotarlo cuerpo a cuerpo, Ii shinron se aleja y le lanza múltiples bolas de energía que Gogeta recibe sin moverse del lugar. Gogeta sale prácticamente ileso del ataque energético y decide derrotar a su enemigo utilizando la multiplicación de cuerpo. Gogeta se multiplica por cinco y gracias a una sutil estratagema derriba a su enemigo. Ii shinron se reincorpora muy irritado y decide contraatacar con un ataque de energía especial. De las siete dragon ball que Ii shinron lleva incrustadas en su cuerpo surge energía negativa que forma una enorme bola. La bola de energía negativa es lanzada contra Gogeta, destruyendo numerosos edificios a su paso. La fusión realiza una explosión de energía (positiva claro está) que debilita la bola negativa, lo bastante como para enviarla de una patada al espacio, donde estalla. La bola de energía negativa podía haber destruido toda la Tierra, así que Gogeta decide no arriesgarse más y fulmina a su enemigo con el más letal de sus ataques, una combinación de los más poderosos ataques de los dos guerreros que lo componen: el Big bang Kame hame ha. El Big bang Kame hame ha resulta ser efectivo y tras ser golpeado por él, seis de las bolas que Ii shinron lleva incrustadas en su cuerpo salen disparadas y recuperan su estado habitual. Gogeta decide rematar a su adversario, con un nuevo Big bang Kame hame ha, pero justo cuando va a realizarlo, el tiempo de la fusión termina y Gogeta da paso de nuevo a Gokuh y Vegeta super saiyans 4. Gokuh explica que el tiempo de la fusión ha sido muy inferior a la media hora habitual, ya que los dos seres fusionados eran demasiado poderosos. A pesar de que no han podido rematarlo, Ii shinron se ha debilitado al perder seis dragon ball y los dos super saiyans 4 podrán derrotarlo fácilmente. Poco dura el optimismo de nuestros amigos, ya que las dragon balls se oscurecen y van volviendo una a una al cuerpo de Ii shinron, que recupera gradualmente su poder. Gokuh impide que la dragon ball de cuatro estrellas, su abuelo, regrese al cuerpo del dragón sujetándola con su mano.



EPISODIO 61

ZETTI KATSU ZO! SUUSHINCHU O KUTA GOKUH
(¡Voy a ganar! Gokuh engulle la suushinchu)

Ii shinron ha recuperado la práctica totalidad de su poder al tener seis dragon ball en su interior y se ríe de sus adversarios, que ni convertidos en super saiyan 4 podrán hacer nada contra él. Vegeta recrimina a Gokuh el hecho de no haber contado con la corta duración de la fusión y le asegura que jamás volverá a fusionarse con un tonto (Nooo ¿en serio?) como él. Ante la amenaza de Ii shinron de recuperar la bola en poder de los saiyans, alcanzar el cien por cien de su poder y destruir la Tierra, a Gokuh no se le ocurre otra cosa que engullir la dragon ball de cuatro estrellas, lo que le produce una dura digestión. Tras tragarse la dragon ball, Gokuh insta a un reticente Vegeta a fusionarse de nuevo con él, pero de todos modos Ii shinron no les piensa dar una segunda oportunidad para fusionarse y les golpea a ambos empotrándolos contra un edificio. Finalmente Gokuh convence a Vegeta para fusionarse, recordándole que está en juego el destino de la Tierra y el de todos sus seres queridos. Antes de que puedan iniciar la técnica de la fusión son asaltados y separados a la fuerza por Ii shinron que no parece dispuesto a arriesgarse a un nueva fusión. Ii shinron intente recuperar la cuarta dragon ball e impedir la fusión eliminando a Gokuh, que es salvado in extremis por Vegeta. En este punto comienza una extraordinaria batalla en la que los dos saiyans más poderosos que jamás han existido se enfrentan codo a codo contra Ii shinron con la intención de distraerle el tiempo suficiente para realizar una nueva fusión que les dé alguna esperanza. Gokuh y Vegeta, fracasan una y otra vez y son vapuleados hasta la extenuación por Ii shinron. Finalmente y gracias al Zanzo ken (la múltiple imagen), con el que consiguen engañar a Ii shinron, los dos super saiyans 4 consiguen completar el baile de la fusión... pero no ocurre nada. Los dos saiyans se recriminan el fracaso el uno al otro y vuelven a realizar el baile de la fusión... fracasando de nuevo. Gohan, Goten y Trunks, que han decidido mantenerse al margen dadas sus heridas y la diferencia de poderes, descubren que el fracaso de la fusión no es debido a una mala realización del baile, sino a que el desgaste físico ocasionado por el combate ha hecho que Gokuh posea mucha menos fuerza que Vegeta y por lo tanto no es posible la fusión. Para confirmar su hipótesis, repentinamente Gokuh revierte a su estado normal y solo es cuestión de tiempo el que Vegeta también lo haga. Ahora ya no es posible la fusión y ambos están casi indefensos ante Ii shinron...





EPISODIO 62

GOKUH O SUKUE!! SAIGO NO MIKATA TOJO
(¡¡Al rescate de Gokuh!! Aparece el último aliado)

Después de revertir a su estado normal, sobre la frente de Gokuh comienza a surgir una extraña protuberancia que acaba convirtiéndose en la dragon ball que había engullido poco antes. El ver la dragon ball de cuatro estrellas incrustada en la cabeza de Gokuh, causa una gran conmoción en todos sus amigos e incluso en Ii shinron. Finalmente el último de los dragones lanza un rayo de energía contra Gokuh, pero antes de que éste le alcance, la dragon ball se desprende de su frente y se convierte en Suu shinron, el cual desvía fácilmente el ataque. Gokuh se alegra de ver a su único dragón aliado de nuevo con vida, pero Suu shinron parece otro y tiene la intención de eliminar al saiyan. Ii shinron explica que el cambio de actitud de Suu shinron se debe a que mientras estuvo en el interior de su cuerpo la dragon ball de cuatro estrellas se cargó de energía negativa de nuevo. Sin necesidad de que le den más explicaciones, Vegeta super saiyan 4 se lanza a por Suu shinron, siendo derribado por el poderoso dragón con un solo golpe. Vegeta no quiere rendirse y contraataca, solo para recibir un rayo de energía calorífica de Suu shinron a bocajarro y caer fuera de combate. Ii shinron insta a Suu shinron a que acabe de una vez por todas con Gokuh y éste se lanza a por él. Trunks acude en ayuda de su padre, Vegeta, el cual no ha resultado tan malherido como parecía, ya que como el mismo confiesa parece que Suu shinron no le ha atacado con todas sus fuerzas. En la escena de combate, Suu shinron demuestra sus verdaderas intenciones poniéndose del lado de Gokuh y disparando junto a él un doble rayo de energía que aturde a Ii shinron. Antes de que Ii shinron reaccione, Suu shinron le sujeta por detrás y crea entorno ambos una enorme esfera de energía calorífica. El cambio de actitud de Suu se debe a que la cuarta dragon ball volvió a cargarse de energía positiva mientras estuvo en el interior del cuerpo de Gokuh. Ahora, Suu shinron decide acabar de una vez por todas con el dragón que le disparó por la espalda, haciendo explotar la esfera de fuego en la que se encuentran. Suu explica a sus amigos que no deben temer por él, ya que resultará ileso a su propio ataque porque su cuerpo está preparado para soportar grandes temperaturas. Poco después, la esfera se eleva en el aire y explota estrepitosamente ante la atenta mirada de Gokuh y sus amigos. El cuerpo de Suu shinron que, como había asegurado él, ha sobrevivido a la explosión, cae del cielo y es recogido por Gokuh. Ante la sorpresa de Gokuh y compañía el cuerpo de Suu shinron se transforma poco a poco en el de Ii shinron, y es que un instante antes de la explosión, Ii shinron trasladó las dragon balls cargadas de energía negativa -de las cuales solo es una personificación-, al cuerpo de Suu shinron, pasando éste a ser su nuevo cuerpo. Ahora Ii shinron vuelve a estar al máximo de sus fuerzas y destruirá la Tierra y parte del Universo con su energía negativa. Gokuh realiza un desesperado intento de detenerle realizando un Kame hame ha, que no afecta en absoluto al dragón, y tiene que ser rescatado por Vegeta del posterior contraataque de Ii shinron. Tras esta acción, Vegeta acusando el esfuerzo realizado, revierte a su estado normal y ahora los dos saiyans están definitivamente indefensos ante un Ii shinron que tras recuperar la última de las siete dragon ball se encuentra pletórico y que si nadie lo evita destruirá toda la Galaxia.

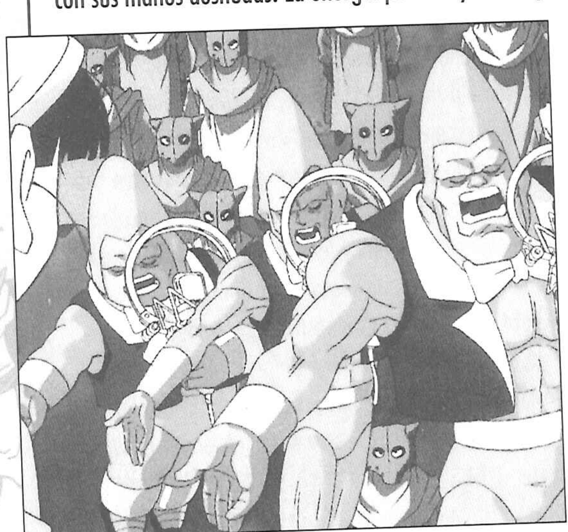


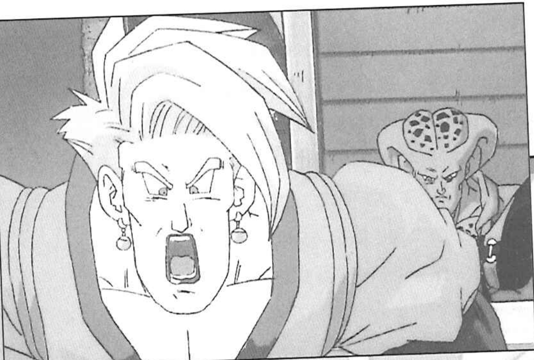


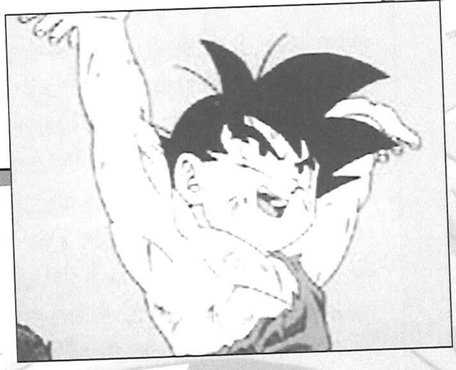
EPISODIO 63

KISEKI NO GYAKUTEN SHORI!! UCHU O SUKUTTA GOKUH
(¡¡Victoria gracias al milagroso contraataque!! Gokuh pide ayuda al Universo)

Gokuh y Vegeta han revertido a su estado normal y se encuentran indefensos ante el todopoderoso Ii shinron, el cual no sabe a cual de los dos saiyans debe matar primero. La posibilidad de una nueva fusión, aún en su estado normal, es nula debido a la diferencia de tamaño que hay ahora entre ambos. Finalmente Ii decide acabar con los dos de un solo golpe y les lanza una bola de energía negativa, con poder suficiente para destruir el planeta. Gokuh aparta a Vegeta e intenta bloquear el ataque de Ii shinron con sus manos desnudas. La energía positiva y el coraje de Gokuh consiguen evitar la destrucción del planeta, pero la bola de energía negativa explota, creando un enorme cráter y acabando, en principio, con la vida del saiyan. Ii shinron replica que el sacrificio del saiyan no habrá servido para nada y libera toda la energía negativa de su interior, que comienza a causar estragos en diferentes puntos del planeta destruyendo ciudades enteras. Vegeta envía a sus familiares y compañeros fuera de la escena de combate y decide morir enfrentándose a Ii shinron. Asimismo su hijo Trunks, Gohan y Goten deciden correr el mismo destino y se unen a él en su lucha contra Ii shinron. Todos ellos son derrotados sin excepción, siendo el último en caer Vegeta. El príncipe de los saiyans yace en el cráter en el que había muerto Gokuh, y de repente puede observar como del interior del cráter surge la figura de Gokuh sosteniendo sobre él una enorme bola de energía, el Genkidama. El plan de Gokuh consistía en hacerse pasar por muerto el tiempo suficiente para pedir ayuda a los terrestres supervivientes, vía Kaioh sama, y reunir toda su energía en el Genkidama. Aún así no es suficiente, y Gokuh pide ayuda a los cuatro Kaiohs para poder comunicarse con todo el Universo y pedir la energía de más individuos. Ii shinron intenta destruir a Gokuh con rayos de energía, pero el saiyan rodeado por un halo de energía positiva parece invulnerable a sus ataques. De esta manera Gokuh recibe la energía del pueblo Namek, la de Bonpara, Sonpara y Donpara, la de Don Kear, la de Zunhamer y la de muchos otros extraterrestres que deciden unirse a su causa. Cuando la bola de energía ya ha crecido lo bastante, Gokuh la lanza contra Ii shinron, que ni siquiera con una de sus bolas de energía negativa puede evitar ser destruido. Finalmente ha acabado la batalla y Gokuh cae exhausto sobre el suelo. Las dragon ball han recuperado su estado habitual y aparece Shenron, pero algo extraño ocurre...







¿Qué sucede con Shenron y las dragon ball?, ¿volverán a funcionar las dragon ball y se podrá remediar todo el daño causado sobre el planeta?, ¿continúa vivo Gokuh?, ¿porque Mr.Satan no ha actuado para solventar esta crisis?, ¿por qué nadie quiere saber el final de Evangelion?, ¿cual será el papel del equipo nacional japonés en el Mundial de Francia?, ¿por qué ficharon a Dugarry y Reiziger?, ¿si reunimos las dragon ball podremos pedir que se vayan? Todas estas preguntas formuladas y otras que ni siquiera lo han sido, serán respondidas en el/los próximo/s Kame/s.

EVANGELION (2)
LOS EVAs

Como bien se dijo en el anterior número de Kame, esta sección irá encaminada a servir de guía para todo aquel que se vea atraído por el mundo del Evangelio creado por Gainax. Por ese motivo, y después de hablar sobre los principales personajes que aparecen en la serie, en esta sección trataremos ahora el tema de los EVAs (o unidades Evangelion).



De éstos existen un reducido número, siendo pilotados -o preparados para ser pilotados- por los protagonistas más jóvenes de esta historia. Son conocidos generalmente por el nombre abreviado de Eva y su misión es la de servir a los seres humanos para poder luchar en igualdad de condiciones con los misteriosos seres llamados Ángeles o Apóstoles. Su nombre proviene del vocablo alemán Eve, que se refiere a la mujer de Adán (en realidad era muy obvio, ¿no?). Creados en su mayor parte por el genio y el sacrificio, a partes iguales, de Gendo Ikari, estos robots humanoides se convertirán en un arma perfecta de combate, teniendo como característica común en los primeros modelos el que necesita una fuente externa de energía para poder funcionar a pleno rendimiento. Si por cualquier causa, se vieran privados de esa especie de cable umbilical, el Eva tendrá cinco minutos de autonomía antes de quedarse sin energía, y por tanto estar indefenso ante los ataques enemigos.

Otra cosa que llama la atención es la forma de pilotar a esos seres, ya que los escogidos para esta tarea deberán meterse en una especie de cápsula que se insertará en la parte baja de la columna vertebral del Eva. La cabina -entry plug- estará llena de un líquido rico en oxígeno llamado LCL (Link Connect Liquid), además de contar con una pantalla de gráficos 3D que rodeará al piloto cuando esté conectado al "robot" dándole de esa forma una visión completa de todo lo que le rodea. Por último, tan sólo añadir que la forma de manejar dichos humanoides gigantes es mediante la ayuda de un software -dummy plug- que imita la personalidad de la persona que le lleva, permitiendo la sincronización de ambos a la vez y que servirá como piloto automático cuando no haya, valga la redundancia, piloto. Vayamos ya a ver los diferentes modelos de Eva que conocemos.

EVA 00



Pilotado por la misteriosa Rei Ayanami, éste modelo es el primer prototipo que se fabricó, siendo también el primero que fue probado de forma operativa en una batalla. Preparado para ser pilotado por Rei, es testado repetidamente para confirmar sus buenas posibilidades en combate y evitar posibles errores en su sincronización (cosa que parece repetirse a menudo). Semidestruido en la batalla contra el quinto ángel llamado Ramiel, su armadura fue cambiada por otra más moderna, teniendo a partir de entonces un color azulado, además de serle añadido un puñal en las hombreras. Aparte de esos detalles, decir que para la lucha empuña diferentes tipos de armas de fuego junto a otras que aparecerán en los siguientes episodios, a la vez que se protege con un escudo especial.

EVANGELION

EVA 01



Su piloto es uno de los muchachos más indecisos -por no llegar al insulto- de la Tierra, teniendo en sus manos el destino de la raza humana. El modelo que le ha sido asignado es un test type, un tanto más avanzado que el de su compañera Rei. A pesar de lo dicho es quizás el más inestable de todos, quedando fuera de control alguna que otra vez (como pudimos comprobar en el episodio tres). Su potencial de combate es bastante alto, como ha demostrado en los enfrentamientos que ha tenido hasta ahora con los Ángeles. Su arma principal es el cuchillo que lleva incorporado en las hombreras, aunque tampoco le hace ascos a alguna que otra arma de fuego como el rifle o la ametralladora.

EVA 02



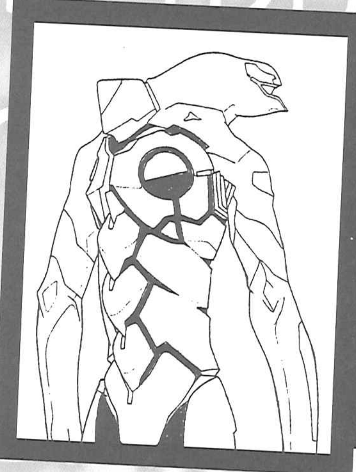
Pilotada por el segundo niño, la germano-japonesa Asuka Langrey Soryu, es un modelo denominado German Production Model. En realidad se trata del primer tipo de Evangelion que será producido en masa, constituyendo éste el estandarte de esa gama. Su primera aparición es en el capítulo octavo, con motivo de la llegada de Gaghiel, el sexto ángel. La sincronización con su huesped humano es lo suficientemente elevada como para permitirle una buena capacidad de lucha, siendo considerado el más estable de todos. De color rojo, como el carácter flamígero de Asuka, está bien armado con un cúter gigante (retractil knife) que utilizará para luchar de la forma más salvaje posible. Dejando de lado esta arma de mano, locali-

EVA 03 y 04



Es un modelo fabricado y desarrollado en Estados Unidos. En teoria es el prototipo destinado al cuarto niño que la organización Marduck busca. En consonancia con los otros modelos, éste es potencialmente el más moderno de todos y el mejor para ser manejado... aunque siempre puede fallar algo. Diremos como curiosidad que el misterioso EVA 04 pasaba a ser autosuficiente utilizando el ingenio S2, ya que no necesitaria energía eléctrica ni cables que le mermaran su capacidad de movimientos.

EVA 05 a EVA 13



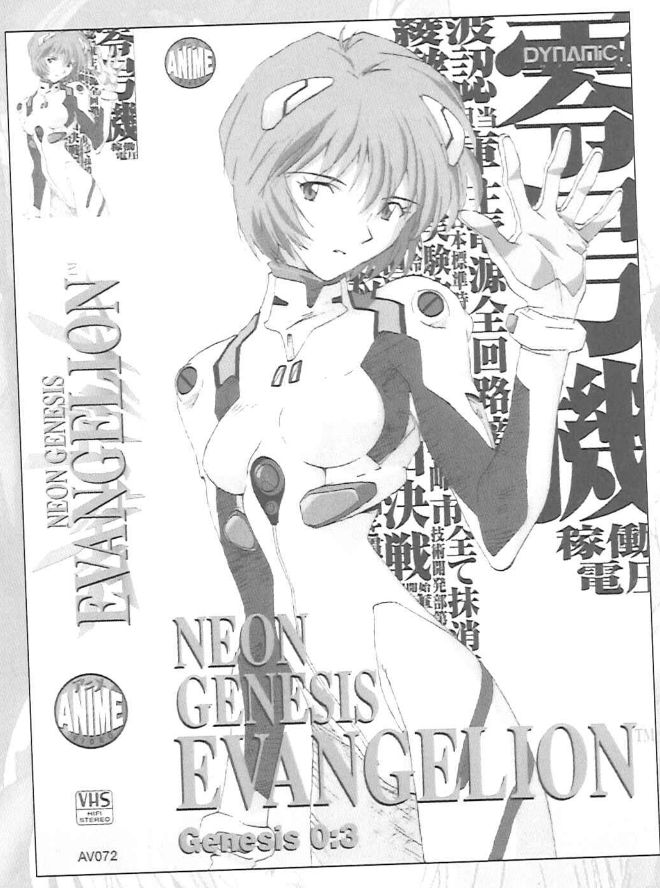
Terrorífico modelo que deja patente el adelanto en el desarrollo de armas de combate por parte de los seres humanos. Es el Eva definitivo, fabricándose en masa. Partiendo de la base del funcionamiento del Eva 04, estos poderosos robots androides tendrán el dummy plug del quinto niño, Nagisa Kaworu. Por todo ello, no necesitan pilotos que les lleven, constituyendo así unas armas perfectas para la lucha,sin que se tenga que lamentar ninguna baja humana. Además de lo explicado, tendrán la capacidad de regenerar partes dañadas y el poder de volar, gracias a que han sido dotadas de alas extensibles. Van armados con una poderosa espada de doble hoja.

EVAMANÍA

Bonito título, ¿verdad? En realidad esto es lo de menos, lo importante es que Evangelion ha causado un fuerte impacto entre los otakus españoles (el segundo deberíamos decir) y por esta razón hemos decidido ampliar un poco la sección de Evangelion. Desde estas páginas -y siempre que hayan- os ofreceremos noticias y comentarios alrededor de estas series. Antes de entrar en las mencionadas noticias os aseguramos que podéis seguir leyendo, ningún secreto de la saga es revelado.

EVANGELION -Genesis 0:3-

A finales del pasado Noviembre, Manga Films lanzó la tercera cinta de video dedicada a Evangelion -Genesis 0:3- que contenía los episodios siete a nueve (¡fantástico!, hemos cubierto un tercio de la serie). Estos capítulos son realmente importantes (en realidad TODOS lo son) y podemos asistir a las primeras apariciones de Asuka y Ryoiji además de la aparición de dos nuevos ángeles. En éste momento, podríamos decir que las presentaciones han finalizado (bueno, casi) y que los enigmas establecidos desde un principio van a empezar a mover la serie hasta su definitivo final.



MÁS CINTAS DE EVANGELION

En esta ocasión, este espacio está dedicado al inmediato lanzamiento de las cintas de video de Evangelion que restaban por aparecer en Japón (hasta ahora tan sólo se habían editado las diez primeras). En principio esto no debería ser noticia, pero Evangelion es mucho Evangelion y ahora explicaremos la razón. Esta producción de Gainax estaba planeada como una serie de 26 episodios recopilados en 13 cintas (o sea, dos episodios en cada volumen). Pues bien, nuestros amigo Hideaki ha vuelto a rizar el rizo y ahora la colección será de ¡14 cintas! ¿Qué cómo se explica esto?, muy sencillo: la cinta número once contendrá los episodios 21 y 22, la doce los 23 y 24, pero -y aquí llegamos a la noticia- la cinta trece no llevará los episodios 25 y 26 emitidos por televisión (que de momento permanecerán inéditos). Todo lo contrario, la número trece llevará el verdadero episodio 25 (la primera parte de la película "The end of Evangelion") y en la número catorce se incluirá el verdadero y definitivo episodio 26 (el paranoico final de la serie y segunda parte del film "The End..."). Esperamos que os haya quedado claro y que Gainax no vuelva a cambiar de idea.

EVANGELION... ¿EN TELEVISIÓN?

Esto era lo que se anunciaba en Octubre en Canal 33, uno de los dos canales autonómicos de Cataluña, como un estreno inminente. Ya han pasado varias semanas (al menos desde el momento que escribimos estas líneas) y no hay nada de nada. A la espera de su aparición televisiva a continuación os ofrecemos el listado de los 26 episodios con los subtítulos que Gainax incluía al lado de los títulos japoneses. Todos son una especie de avance del interior del episodio, aunque si algún título no os queda claro ya descubriréis el porque al final de la serie.

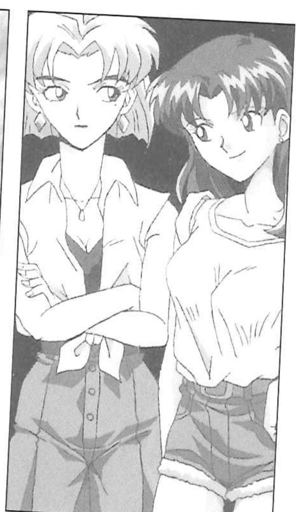


LISTA DE EPISODIOS

EPISODIO 1	ANGEL ATTACK
EPISODIO 2	THE BEAST
EPISODIO 3	A TRANSFER
EPISODIO 4	HEDGEHOG'S DILEMMA
EPISODIO 5	REI I
EPISODIO 6	REI II
EPISODIO 7	A HUMAN WORK
EPISODIO 8	ASUKA STRIKES!
EPISODIO 9	BOTH OF YOU, DANCE LIKE YOU WANT TO WIN!
EPISODIO 10	MAGMADIVER
EPISODIO 11	THE DAY TOKYO-3 STOOD STILL
EPISODIO 12	SHE SAID, "DON'T MAKE OTHERS SUFFER FOR YOUR PERSONAL HATRED"
EPISODIO 13	LILLIPUTIAN HITCHER
EPISODIO 14	WEAVING A STORY
EPISODIO 15	THOSE WOMEN LONGED FOR THE TOUCH OF OTHERS' LIPS AND THUS INVITED THEIR KISSES
EPISODIO 16	SPLITTING OF THE BREAST
EPISODIO 17	FOURTH CHILDREN
EPISODIO 18	AMBIVALENCE
EPISODIO 19	INTROJECTION
EPISODIO 20	WEAVING A STORY 2: ORAL STAGE
EPISODIO 21	HE WAS AWARE THAT HE WAS STILL A CHILD
EPISODIO 22	DON'T BE
EPISODIO 23	REI III
EPISODIO 24	THE BEGINNING AND THE END, OR "KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR"
EPISODIO 25	AIR *
EPISODIO 26	MY PURE HEART FOR YOU *

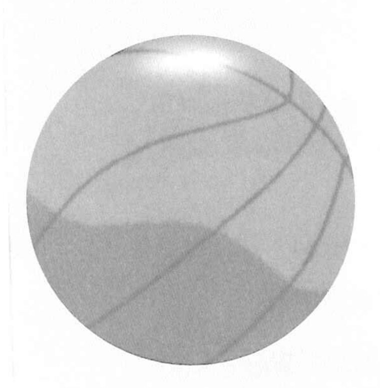
*: Estos dos títulos corresponden a los verdaderos episodios finales de Evangelion.











スラム ダンク
SLAM DUNK

Aunque los japoneses no son unos auténticos especialistas en lo que al deporte se refiere, sus mangas y series de animación basados en este tema son auténticos éxitos tanto allí como en nuestro país (solo hace falta recordar a Captain Tsubasa o Yawara!). Precisamente, uno de los últimos bombazos -prácticamente desconocido por estas tierras- es Slam Dunk, una serie escrita y dibujada por Takehiko Inoue y adaptada a la animación por Toei. Slam Dunk narra las venturas de Hanamichi Sakuragi, un joven estudiante que aborrece el baloncesto pero que acaba enrolándose en las filas del equipo de su instituto por asuntos amorosos. Pues bueno, a la espera de que Slam Dunk lleguemos a verla algún día ahí tenéis una pequeña muestra de la serie de animación. Pero ahora que lo pienso los japoneses si que son fuertes en algunos deportes como el baseball, sumo, fútbol, judo...

MIRADA INDISCRETA



CAPTAIN TSUBASA

Actualmente Captain Tsubasa es una de las series de animación que más fuerte está pegando en nuestro país. Si ya lo hizo por primera vez hace cinco años en Tele cinco, ahora vuelve con más fuerza que nunca a Antena 3 con Captain Tsubasa J (Supercampeones), el "remake" de la serie original que de una forma acelerada nos contará la misma historia que ya pudimos ver. Además, se nos ofrecen algunos detalles más y enlazan con la serie de manga que todavía quedaba inédita en anime. Aunque la gente no se de cuenta (o no quiera reconocerlo) Captain Tsubasa es una serie de masas que siguen gran cantidad de otakus de nuestro país. Todos se la miran, se la graban, es el manga de importación más vendido en las librerías especializadas... ¿qué tiene? preguntaréis, ¿puede competir con Evangelion?, ¿alguien publicará el manga? (pero con cordura, no desde el principio). Pasando a lo nuestro, empezaremos elogiando la gran labor que realizaron los compositores con el BGM de la primera parte de la serie. Es una verdadera lástima que la animación no acompañara en calidad a la música, pero es una espina que nos hemos quitado en Shin Captain Tsubasa y Captain Tsubasa J. En la parte cantada encontramos a cantantes de lujo como el grupo Jetzt, que podemos escuchar en algunas composiciones para City Hunter, o el dúo Face Free compuesto por Manabu Watanabe y Shogo Miyaji que son los más habituales tanto en Tsubasa como en Tsubasa J. Sin más preámbulos pasemos a ver la discografía de Captain Tsubasa.



CAPTAIN TSUBASA NO SUBETE

Casa Discográfica: CBS Sony
Referencia: 32DH 345
Duración: 41' 57"
Temas: 11



1. ASU MUKA HE SHOOT
2. TSUBASA YO HASHINE (Corre Tsubasa)
4. YU JO FOREVER (Una amistad para siempre)
7. TATAKAE TE HERO (¡Ataca héroe!)
8. BALL WA TOMODACHI (El balón es mi amigo)
10. KO YA NO SAKER BI
11. LONGEST DREAM

Aquí tenemos un CD muy completo de Captain Tsubasa, en el que podremos encontrar canciones y BGM de la primera serie de animación. Las canciones número 1 y 2 son los ending tema de la serie. La canción número 4 es una "Image Song" dedicada a Taro Misaki (Tom Baker). La canción número 5 está cantada por Sanae (Patty) y es la dedicada a Tsubasa por el club de animadores que ella dirige. La número 7 la habréis podido oír varias veces en los partidos, tiene mucho ritmo y también aparece como instrumental en algunas ocasiones. La número 8 esta dedicada a la eterna amiga de Tsubasa, la pelota. Otro "Image Song" lo encontramos en la canción número 10, dedicada a Kojiro Hyuga (Mark Lenders). Para terminar encontramos un ending tema de la película titulada "Europa Dai Kessen" (Gran batalla en Europa) que además también aparecía en la serie de animación, concretamente en el último episodio televisivo, cuando Tsubasa recuerda todo lo que han pasado para llegar hasta el final del campeonato. El resto de cortes -3, 6 y 9- son, respectivamente, un tema de la película "Ayashi! Zen Nippon Jr." (Alerta! el equipo japonés Jr.), un diálogo en el que hablan Roberto y Tsubasa y un corte instrumental dedicado a Hyuga.



SHIN CAPTAIN TSUBASA
Original Animation Soundtrack

Casa Discográfica: CBS Sony
Referencia: 22.8H-5103
Duración: 37' 23"
Temas: 6

1. SO LONG DEAR FRIEND
2. TATAKAE TE HERO ´89
   -¡Ataca héroe! ´89-
6. FIRST KISS

Este CD contiene la banda sonora y las canciones de la miniserie de 13 OVAs en las que el equipo juvenil japonés liderado por Tsubasa se enfrenta a los más potentes equipos europeos. La canción número 1 es el opening y la número 6 el ending. El tema número 4 es una nueva versión del opening original de la primera serie y aparece insertado en la animación de los OVAs como música de fondo, os sonará mucho, seguro que lo habéis escuchado en los episodios de televisión más de una vez. De este CD existen dos ediciones distintas en Japón. En la primera edición el librito del CD se despliega y nos encontramos con un fantástico póster en color de Tsubasa, Taro, Wakabayashi, Hyuga y Jun delante de la Tour Eiffel de Paris. En la segunda edición, además del librito desplegable, la parte posterior de la caja del CD es transparente para que podamos gozar de la sensacional serigrafía en color que lleva el CD. Este es seguramente el CD de Tsubasa que lleva su mejor canción, So Long Dear Friend.



CAPTAIN TSUBASA
Jump Super Animation

Casa Discográfica: Futureland
Referencia: TYCY 5404
Duración: 50' 12"
Temas: 22



1. TRY!
2. DONNA NI TOKU HANARE TEMO
3. SEKAI WA BREAK OUT (Se rompe la tierra)
4. ASHU E NO TOBIRA (Una puerta hacia el mañana)
5. KAZE NO MICHI DE (El camino del viento)

Este CD se compone de dos partes: los primeros cinco cortes son canciones compuestas por el prestigioso grupo "Face Free" y la verdad es que están muy, pero que muy bien todas ellas. Seguramente éste es el mejor CD de canciones que tiene Captain Tsubasa. El resto es BGM de la película titulada "Holanda Youth", Este Film se pudo ver en primicia en el III Salón del Manga ¡Y fue una gozada! parecía que la gente estaba viendo un partido de futbol en directo.



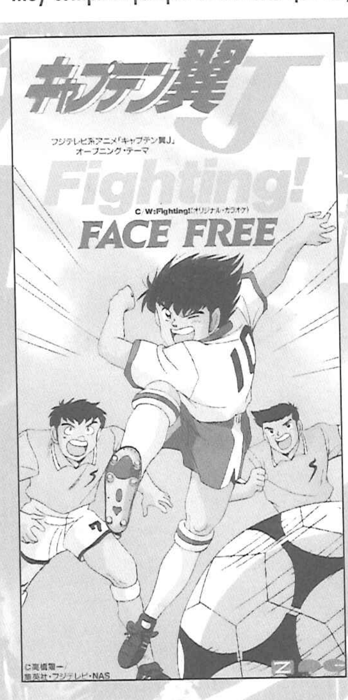
CAPTAIN TSUBASA J Original Soundtrack

Casa Discográfica: PONY CANYON
Referencia: PCCG 00325
Duración: 31′ 12″
Temas: 9



2. FIGHTING! -TV size-
9. OTOKO DARO! -TV size-
-La aspiración de los hombres-

Este es el único BGM que podréis encontrar sobre el "remake" de Captain Tsubasa, Captain Tsubasa J. Seguramente ya habréis podido escuchar tanto el BGM como las canciones si seguís la serie cada sábado por la mañana en Antena 3. Es sencillamente genial y está muy bien conseguido para dar la fuerza necesaria en los partidos. En este CD encontraremos el opening y el ending en sus versiones "TV size". Éstas son interpretadas por el prestigioso grupo "Face Free" -canción número 2- que ya había compuesto anteriormente algunas canciones para Ranma, y por la joven cantante Yamazaki -canción número 9-. Además, entre corte y corte podréis escuchar las voces originales de Ohzora Tsubasa -Oliver Atom- y Taro Misaki -Tom Baker. Un CD muy completo porque es el único que hay de esta parte de la serie, si podéis haceros con él no lo dudéis ni un segundo.



CAPTAIN TSUBASA J Fighting

Casa Discográfica: PONY CANYON
Referencia: PCDG 00072
Temas: 2

2. FIGHTING!

Este CD-Single de Captain Tsubasa J contiene únicamente el opening de la serie, ¡pero atención! que es el único en el que podremos encontrar la versión íntegra de la canción, y os aseguro que merece la pena oirla. El grupo responsable es el anteriormente mencionado Face Free y os recordamos que como en la mayoría de los singles, el segundo corte es la música instrumental de la primera canción para que podáis hacer karaoke con ella (os aseguro que hay gente que lo hace, lo vi en el Salón del Manga).



CAPTAIN TSUBASA J Otoko Daro!

Casa Discográfica: PONY CANYON
Referencia: PCDA-00684
Temas: 3

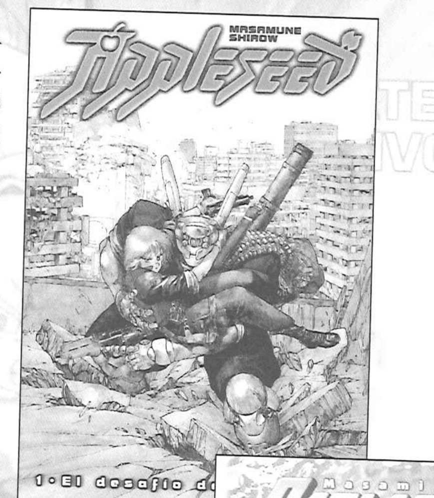
Este es el Ending de Captain Tsubasa titulado Otoko Daro, y si antes os he recomendado que escuchéis el opening integro... ¡éste mucho más! Es realmente increíble lo que puede llegar a cambiar una canción si le quitamos los arreglos para la televisión. Su cantante es la también anteriormente mencionada, Yamazaki. La canción que acompaña en este single al opening es seguro que también os gustará, ya que sigue la misma línea que la anterior.

Hasta aquí los CDs de Captain Tsubasa, pero no nos despediremos sin reseñar también los tres CDs que faltan y con los cuales se completa la discografía de Tsubasa: ***Captain Tsubasa Soundtrack 1*** *(4 cortes, 12´24″).* ***Captain Tsubasa Soundtrack 2*** *(8 cortes, 37´56″) y* ***Captain Tsubasa Best 11*** *(vocal, 12 canciones).*

MANUEL GUERRERO ■

NOVEDADES

A continuación os reseñamos las novedades más interesantes del pasado Salón del Manga, destacando por nuestra parte dos títulos imprescindibles en vuestra colección: Patlabor y Macross 7 Trash.



PLANETA

APPLESEED: recopilación en tomo de los primeros capítulos publicados con anterioridad por Planeta. Este primer volumen, titulado "El desafío de Prometeo", es una buena oportunidad para todos aquellos que desconozcáis la obra de su autor: Masamune Shirow. Más que recomendable

PATLABOR: si habéis visto las películas editadas por Manga Films, olvidáos de ellas. Éste es el manga original de Masami Yuuki, un Patlabor divertido y fácil de leer muy alejado de las complicadas tramas de los films de Mamoru Oshii. Probablemente, el manga más fresco y original de los editados en este Salón.

EL JUEZ DE LAS TINIEBLAS: por fin aparece recopilada todo el material que en su día quedó inédito del polémico juez de las tinieblas. Un interesante argumento y unas historias bien llevadas que nos harán conocer a Ohma, un torpe oficinista que en realidad es el encargado de juzgar aquellos crímenes impunes ante las leyes humanas.

LUCHADORAS DE LEYENDA 2: vaya, parece que por fin las chicas de Clamp encuentran su rinconcito entre los gustos del otaku nacional (y en verdad que se lo merecen). Si os gustó la primera parte de "Luchadoras...", no dudéis en seguir con sus aventuras y si alguno de vosotros todavía no conocéis esta serie no se a que estáis esperando.

UNO O DOS: más Rumiko Takahashi y un nuevo título de su largo historial que tachar. En esta ocasión, "Uno o dos" recoge nueve historias cortas publicadas entre los años 1978 a 1994. Una buena oportunidad de observar la evolución tanto gráfica como narrativa de una de las autoras más importantes del panorama manga internacional.



ANIME KIDS COMICS: dos nuevos títulos de la serie Anime Kids aparecen entre las novedades del Salón. Uno de ellos está dedicado a la película número once de Dragon Ball Z titulada en nuestro país "El combate definitivo", mientras que en el otro aparece la versión impresa de la última película realizada en torno a las aventuras de Arale y compañía: "Vacaciones terroríficas".

NORMA

CHIRALITY: segunda obra de Satoshi Urushihara publicada en nuestro país y otro título que apuntarse para la lista. Quizá no es tan espectacular como "Legend of Lemnear", pero la trama argumental es bastante más interesante (de todas formas poned atención a los diseños mecánicos). Vale la pena conocer a su creador y a Chirality, que solo son dos volúmenes.

MACROSS 7 TRASH: para todos aquellos Macross-aficionados y otakus en general, éste manga es realmente imprescindible por dos sencillas razones: la primera es su autor, Haruhiko Mikimoto, y la segunda pertenecer a una de las sagas más famosas del anime. Macross 7 Trash es un nuevo capítulo de la epopeya iniciada por Macross (Robotech en buena parte de occidente) y continuada por otras tres producciones. Recomendable a saco.

CALIENTE NAGI: un nuevo título erótico que añadir, no tan divertido como Ogenki Clinic pero con un dibujo mucho más aceptable que Virgin Dolls. Su autor es Makoto Fujisaki y poco más tenemos que deciros. Por cierto, curiosa pareja la que protagoniza éste manga.

GLENAT

RAIKA: primera obra publicada en nuestro país de un autor muy a tener en cuenta, Kamui Fujiwara. Raika es una historia de aventuras que, a pesar del precio, merece una oportunidad. Posiblemente, éste sea el mejor título manga que Glenat ha traído a nuestro país.

VAMOS de COMPRAS
(un poco lejos, eso si)

En nuestro/vuestro anterior número de Kame, el 20, recordaréis que hicimos una visita a los estudios de la Toei Animation. Pues bien, en este número nos vamos a ir de compras por Tokyo, un deber que tiene todo otaku que se precie cuando visita el país del sol naciente.

Vamos a empezar por dar algunos datos de interés popular que os sean indispensables para moveros por Tokyo, y no me refiero al metro que ya está super señalizado, si no a COMO encontrar las tiendas, un problema que tenemos los otakus cuando llegamos a Japón.

Sólo en la ciudad de Tokyo (aproximadamente es como 10 veces Barcelona) podemos encontrar más de 1.000 tiendas de anime, manga y videojuegos, y no creáis que lo decimos a ojo ni nada por el estilo, nos basamos en una de las guías más importantes publicada en este año 1997 y que recoge únicamente los 300 puntos de venta oficiales más importantes de la ciudad, ya que recopilarlos todos seria casi imposible. Por cada una de estas tiendas oficiales existen alrededor de la misma de tres a seis tiendas también de manga, anime o videojuegos, eso si, no todas son de material de primera mano, pero os aseguramos que encontraréis en cada una de ellas algo increíble. Una vez situados en una zona con una dirección concreta que hayáis podido conseguir no os limitéis solamente a "esa" tienda, buscad, explorar y luego ya nos contaréis. No todas las tiendas se encuentran ubicadas tal y como estamos acostumbrados a encontrarlas en España. Una vez en Tokyo vais a tener que leer (por lo menos intentarlo) los letreros que exponen los edificios, ya que cualquier tienda puede estar en la cuarta, quinta o sexta planta de un edificio sin necesidad de que éste tenga pinta comercial. Muy poca gente se atrevería aquí en España a subir por unas escaleras, a veces semi oscuras, para acceder a una tienda, o por la parte trasera de lo que parecen unas escaleras de incendios, pero os aseguramos que en Tokyo es absolutamente normal (recordad que allí tienen problemas de espacio).

Una vez dentro de las tiendas, lo que más os llamará la atención es la cantidad de material que tienen -rebosan de material-, lo que hace un efecto muy agradable a la vista ya que en ningún momento da la sensación de vacía. Hay tantos materiales y mangas por ver que se pueden consumir horas en algunos de estos comercios y nunca los terminarías de mirar por completo, sobretodo si sois de aquellos que examinan las cosas una por una y con cuidado. Cuando estéis en tiendas de material de segunda mano podréis observar que lo que ellos llaman "segunda mano" no tiene nada que ver con lo que nosotros conocemos aquí. Todos los materiales están en perfecto estado, tanto el merchandising como los mangas, y los conservan con un plástico para que no se deterioren. Eso si, lo mejor es el precio que en la mayoría de los casos es realmente asequible (siempre que dejemos de lado el precio del billete de avión y el hotel).

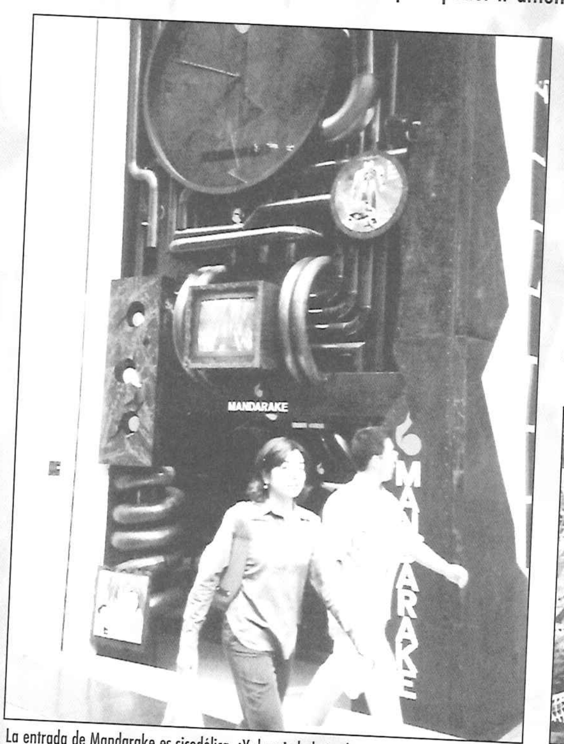
Lo más fácil de buscar y encontrar en Tokyo son los mangas y los videojuegos, ya que estos se venden en los supermercados y comercios abiertos las 24 horas al día (como por ejemplo las cadenas de establecimientos Lawson, Seven Eleven...). Recordad una cosa muy importante: Tokyo está continuamente en movimiento y a cualquier hora de cualquier día de la semana podréis comprar todo aquello que queráis. El merchandising de anime es lo único (de todo aquello que nos interesa) que no se encuentra en cualquier parte, tendréis que ir a puntos concretos tal y como os detallaremos más abajo, en el repaso de las tiendas. Por último, después de haber salido de las tiendas con miles de bolsas (que no se rompen por mucho peso que lleves) os daréis cuenta de que el trato que habéis recibido por parte de los dependientes ha sido exquisito, ya que son excesivamente amables y atentos (o por lo menos en el 99% de las tiendas de Tokyo). Los comercios de este país tienen mucho que aprender de los japoneses.

Antes de dar paso a las tiendas, que muchos habrán leído antes que la introducción, los chicos de Kame que viajaron conmigo a Japón me han pedido que deje claro un punto para los que tengáis planeado realizar un viaje Tokyo: Es **IMPOSIBLE** no encontrar ninguna tienda de manga, anime o videojuegos en Tokyo. En cualquier zona hay comercios que se dedican a esta actividad, pero eso si, sed un poco espabilados y moveros que las tiendas no irán a vosotros (aunque en realidad a veces habría que ir con los ojos vendados para no ver las tiendas, ya que a cada paso encuentras algo relacionado con el manga y acabas agobiado). En resumen, os aseguramos que no tendréis tiempo para aburriros ya que Japón es la Meca del comercio.

Ahora vamos a ver cuales son las tiendas más importantes, a nuestro juicio, que no tendríais que perderos en un viaje a Japón (entre paréntesis, los barrios donde están situadas). ¡Vamos a visitarlas!.

MANDARAKE (Shibuya y Nakano)

Como podéis ver hay dos Mandarakes importantes en Tokyo. Cada una es espectacular por si sola y están especializadas únicamente en material de segunda mano y antiguo. En Mandarake de Nakano, situado en unas galerías enormes, hay que visitar tres plantas para poder verla por completo; cada planta está dedicada -por este orden- al anime, manga y objetos (o reliquias) muy antiguos. Por el contrario, en Mandarake de Shibuya únicamente tendréis que visitar una planta subterránea (nunca mejor dicho ya que hay que bajar tres pisos a nivel del suelo para entrar). Dicha planta consta de... ¡miles de kilómetros! No, es broma, pero os aseguro que más de 500 metros cuadrados repletos de material si que tenía. En las dos tiendas encontraréis casi lo mismo, pero con algunos objetos que marcarán la diferencia: maquetas, figuras, mangas, art-books, merchandising, cintas de video, miles de CDs, discos de vinilo, cells, posters y una larga lista de materiales que no terminaríamos nunca de nombrar. Los precios son muy buenos, aunque en los materiales antiguos no se cortan ni un pelo y marcan un Mazinger Z de 50cm o una nave Arcadia a más de 100.000 yenes. A la hora de comprar a saco no tendréis ningún problema, ya que a la entrada encontraréis carritos para poder ir amontonando el material.



La entrada de Mandarake es sicodélica. ¡Y da miedo bajar los tres pisos!



Mandarake de Nakano


Uno de los cientos de pasillos que tiene. ¡Todo lo que veis es merchandising!

K-BOOKS (Ikebukuro y Akihabara)

K-Books es también una tienda especializada en material de segunda mano, además también se pueden encontrar videos y Láser Disc a buen precio y muchos pero que muchos peluches de las series de animación. Si lo que os interesan son las bandas sonoras y CDs, K-Books es la tienda ideal para buscarlos. También se encuentran autógrafos de dobladores, animadores y dibujantes. Los disfraces relacionados sobre series de Anime también los encontraréis aquí, pero en poca cantidad, para estos artículos es preferible acercarse a una tienda especializada de cosplay. Aunque ninguna de las K-Books es muy grande se emplea mucho tiempo en verlas por completo, por cierto, para acceder a ellas hay que subir a sus respectivas plantas.



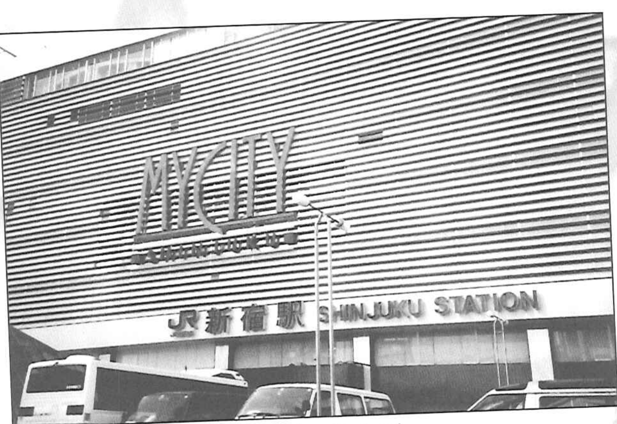
La entrada, o mejor dicho, el balcón de K-Books en Akihabara

ANIME PERO (Shinjuku)

La Anime Pero es la tienda oficial de la Toei situada en un sótano. Como curiosidad indicamos que justo al lado hay un cine -el Toei Palace- donde se estrenan todas las películas de animación, ¿adivináis donde se compra la gente los materiales de los films que han visto cuando salen del cine? Es aquí donde podréis encontrar los merchandisings y cells más variados de esta productora. Pero en esta tienda no solamente se dedican en exclusividad a sus series, ya que cada vez que una serie esta de moda, tal y como ha ocurrido con Evangelion en este último año, la Anime Pero se llena de toda clase de materiales de dicha producción (¡incluso vendían el traje de instituto de Rei Ayanami!). En Anime Pero encontraréis únicamente Merchandising de primera mano de todas las series que en ese momento se emiten en Japón: ramis, shitajikis, index card, estuches, gorras, camisetas, Cds... Como última curiosidad os diremos que "Pero" es el nombre de la mascota de la Toei (el gato, ya sabéis).



Anime Pero Police



¡Miles de veces habréis visto esta estación dibujada en City Hunter!

ANIMATE (Ikebukuro, Shibuya...)

Animate es una tienda especializada de primera mano donde al igual que en Anime Pero venden los merchandisings de las series que más éxito tienen en ese momento. Solamente en Tokyo se encuentran seis tiendas de Animate y tienen la particularidad de tener en exclusiva los materiales de la marca "Movic" solo por este motivo ya merece la pena visitarlas por que las Shitajikis de Kimagure Orange Road o "X" las tienen aquí. También podremos encontrar Goods de Anime mucho más seleccionados tales como Tazas de café, cuadros, pañuelos, una gran variedad de posters y alguna que otra maqueta. Como no está situada en ninguna planta o sótano es muy fácil de encontrar, además, está muy cerca de K-Books.



Anime, es espectacular el anuncio!



Las cajas en medio de la calle estaban llenas ¡Increible!

Las películas de animación se anuncian a lo grande

YAMAGIWA (Akihabara)

Antes de empezar, os advertimos que toda la zona de Akihabara es una gran tienda sobre anime, manga y -especialmente- videojuegos. Solamente para explorar bien Akihabara necesitaríamos varios días de acampada. La que a continuación os comentamos la hemos tomado como referencia y lo comprenderéis si miráis la fotografía. Este edificio es una especie de gran centro comercial donde cada planta está dedicada a un tema en concreto: video, láser disc, CDs, merchandisings, juguetes, material adulto, manga... Imaginaos que a cada paso por toda esta zona todas las tiendas son así ¡ufff! Todo lo que encontraréis es material de primera mano, aunque también hay ofertas en los puestos callejeros de esta zona. De noche es realmente espectacular ya que todos los edificios son comerciales y estallan en luces de neón.



Las máquinas del "gancho" ofrecen cosas mucho más interesantes que las de aquí

RARE, (Nakano...)

Esta será la última tienda que comentemos y, como no, es de CDs, videos y láser disc, todo lo que pega fuerte hoy en día en Japón. De Rare existen tres tiendas en Tokyo que se dedican a vender los materiales antes mencionados pero de segunda mano. Los precios están muy bien e incluso encontramos discos de vinilo y cintas de cassete de muchas series de anime. La Rare de Nakano consta de dos plantas pequeñas pero muy bien surtidas.



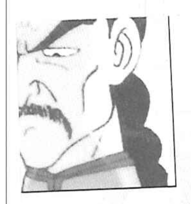
Como veis el manga está muy presente en la sociedad japonesa... y X. Rebis también



Los cantantes japoneses están en todas partes ¡igual que las máquinas de refrescos!

Necesitaríamos un Kame entero para poner todas las tiendas que se pueden visitar, pero como no es el caso cabaremos haciendo referencia a las tarjetas de descuento que recibes en algunas tiendas y que te sirven para la próxima vez que compres, ¡lástima que caducan! Bromas aparte, si tenéis oportunidad de visitar Tokyo y sois Otakus os sorprenderá la forma en que el manga y el anime está ligado a la cultura japonesa. Pues nada más, feliz viaje si os decidís a realizar esta aventura y... ¡cuidado con las bicis!

MANUEL GUERRERO




YA A LA VENTA










LA SEGUNDA PARTE DEL KAME ESPECIAL

GUIA DE PERSONAJES

DE DRAGON BALL

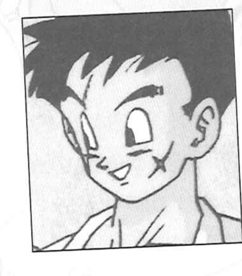
- 64 páginas
- Historia, poderes, vida y milagros de los personajes de tu serie favorita
- Todos los personajes de la L a la Z








Consíguelo antes de que se agoten !!!

DISTRIBUIDO POR:

SAMURAI EDICIONES

Sant Cugat, 19 - 08032 MATARÓ (Barcelona)
Tel. (93) 757 49 39 - Fax (93) 757 52 24



Y TAMBIÉN DISTRIBUIDOR DE KAME

EDICIONES

SUPER BATTLE AB TOYS

20 MODELOS DIFERENTES DISPONIBLES



1.- Son Gohan
2.- Son Goten
3.- Trunks
4.- Vegeta
5.- Jaba
6.- Son Gokuh S. S. 3
7.- Son Goten S. S.
8.- Gotenks S. S. 3
9.- Tapion
10.- Minoshia
11.- Hildegan
12.- Krilin
13.- Videl
14.- Boo
15.- Gogeta
16.- Barduck
17.- Frezzer
18.- Broly
19.- Piccolo
20.- Gogeta 2

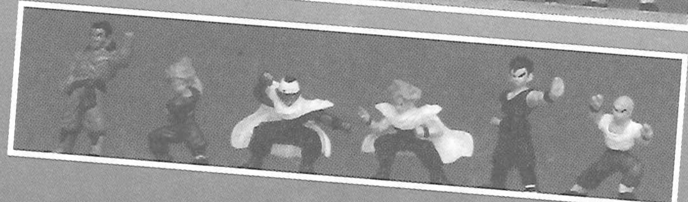
20 CAJAS DIFERENTES DISPONIBLES

FULL BATTLE AB TOYS









*

1.- Son Gokuh S. S.
2.- Son Gokuh S. S.
3.- Janemba
4.- Son Gokuh
5.- Son Goten
6.- Majin Boo
7.- Videl
8.- Tapion

*SUPER BATTLE AB TOYS 40 CM.

8 MODELOS DIFERENTES DISPONIBLES

SAMURAI EDICIONES
SANT CUGAT 19 08032 MATARO (BARCELONA)
Tel. (93) 757 43 39
Fax. (93) 757 52 44

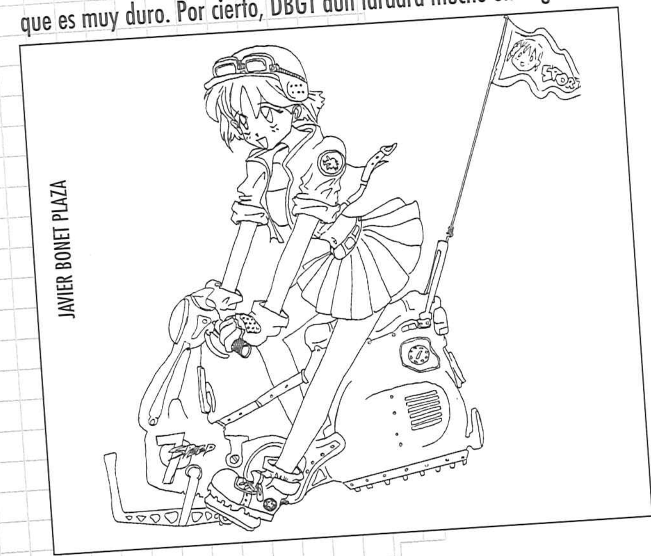


que le rodeaba. Pero bueno, esta es la sección del correo y no la de deprimirnos así que por ... que la gente de BCN se ha emocionado después del Salón, sólo recibo cartas de dicha provincia, a ver si el resto hace igual.

ARÍA DEL CARMEN DONOSO del Prat del Llobregat (BCN)

Esta carta es una deuda personal que tengo con María desde el Salón del manga pasado, en una de mis intervenciones en público. Para que luego digas, ahora te voy a contestar la carta. Vamos a ver, la periodicidad de Bastard en Japón es bastante complicada, la serie regular (por llamarlo así) se acabo en el nº18, pero no definitivamente ya que el maestro Hagiwara sigue sacando historias cortas referentes a Bastard en el Shonen Jump semanal de cuando en cuando. Si que es una pena lo que pasó con el tomo 15 en español, pero esas cosas pasan. También ocurrió con un número de La espada del inmortal en el que las páginas estaban mezcladas. Estas cosas son realmente inevitables y es muy costoso repetir toda la tirada de tal o cual número.

A otro asunto: que en el anime, Piccolo tenga un dedo más (o sea, cinco) es o un fallo de coordinación clamoroso manga-anime o facilitar las cosas a los animadores. La Luna que destruye en un principio Kame Sennin y luego Piccolo, la reconstruye Kamisama. Los colores iniciales de pelo y armadura de Vegeta se deben a otro misterio que encierran los archivos secretos de la Toei o que el animador en cuestión no se enteró de los colores que tenía que poner. La cola era una debilidad de los saiyans por eso todos se la hicieron desaparecer. Como Vegeta no contaba en un principio para la serie de GT le pusieron ese look con bigote incluido tan horrible (fue idea de Toriyama y es que el sensei ha reconocido más de una vez que Vegeta no es uno de sus personajes favoritos). Diez puntos para ti por no quererte mirar lo que pasa con GT, yo estoy haciendo lo mismo con EVA y de verdad que es muy duro. Por cierto, DBGT aún tardará mucho en llegar a las



JAVIER BONET PLAZA



ALBERT CALLE ORDOÑEZ

ÚRIA LLEDÓ de Barcelona

¿De qué me suena a mi ese nombre? Me es un tanto familiar, ¿No serás una de las Pan que vinieron disfrazadas al Salón?. Muchísimas gracias por tus alabanzas, aunque yo creo que no es para tanto (en realidad si, seguid alabándome). Lo de la asistencia de Masami Suda al Salón fue gracias a una serie de contactos, allí "in Neo-Tokio", y hablando, y hablando se llega a muchos sitios. ¿Más posters de Evangelion? Estate tranquila que seguro que sacaremos más, con lo pillaos que estamos con EVA nos vamos a estar peleando para ver que imagen sacamos como póster. ¿Qué se tiene que hacer para trabajar en una revista como ésta? ¡Uf!, pues la hemos liao, principalmente parentescos familiares (es broma). La verdad es que me lo pones muy difícil, si me dijeses que se tiene que hacer para llegar a tener una revista como ésta te diría tranquilamente que, lo primero y primordial es amar el manga y el anime como unos desesperados, empezar tú y tus amigos con un fanzine hecho por fotocopias (así empezamos nosotros) y así poco a poco ir mejorando. Hasta otra Núria (y dale una colleja al tal Edu de mi parte). Aviso para psicólogos y asociaciones de padres: esta muestra de violencia gratuita ha de considerarse como una broma (¡y si no os lo creéis os aplastaré la cabeza a todos!).

C RISTIAN QUETYLAS RUIZ

de Barcelona

Hola Penpen, ¿como va? Parece que estás un tanto desesperado por conseguir los números que te faltan del Kame. Ya sé que has mirado las tiendas de Barcelona pero, ¿has pasado por "Blanc y Negre"? Que yo recuerde cuando pasé en una ocasión tras el Salón me pareció haber visto bastantes números diferentes del Kame. Si no los tienen pide a cualquier tienda si son tan amables de preguntar en la distribuidora y que te los traigan. Suerte con la búsqueda. Vaya, parece increíble, nunca pensé que a los lectores les interesara la editorial de cada Kame. Bueno, sabía que alguien la miraba pero no tanto. Ya nos han llegado varias cartas (incluyendo esta) que nos felicitan por la editorial del número 19, muchas gracias. No me importa que hables de la competencia en tu carta (sobretodo si los pones a parir), pero si no te importa no haré ningún comentario sobre los DFGTI, como ya dije en nºs anteriores no me gustan y ya está. Sobre los especiales de DB y DBZ, solamente te diré que ya puedes ir haciendo un hueco en la estantería y ahorrando un poco. Puede que no tarden en caer. El de EVA todos estamos dispuestos a empezar con él, pero aún tardaremos un poquito, sólo hasta que la serie se haya adelantado un poco, para no ir chafando la historia. ¿Páginas a color? Pues también es posible, quizás dentro de algunos números veas algo (o no, que nunca se sabe).



ARON BENZAL PERPIÑA



LAURA NASARRE RUEDA

de Les Fonts (BCN)

First question: ¿Qué por qué me tiraba más horas en el stand de Inu-Kame que Busquets en el banquillo? Veamos, una de las razones por las que yo me chupo todas las horas del salón, es para conoceros a todos los que me enviáis cartas y estar rodeado del ambiente otaku. Así que en el próximo Salón (en el del cómic, supongo), aunque nos veas ocupados salúdanos, ¿vale? Y que no te dé corte.

Second question: me comentas que tú y tus amigos os divertís adjudicandoos los personajes de tal o cual serie. Esto es algo que creo que todos lo hacemos (al menos nosotros y es que no es nada extraño meterse en la piel de los protagonistas de una película o de una serie de anime). Con cualquier serie que nos guste nos asignamos los personajes preferidos. Bueno, no en todas la verdad, es que en EVA no podemos, hay muy pocos personajes masculinos y es un verdadero problema. En mi caso siempre me toca ser Shinji y todos se ríen de mi y me quieren pegar. La verdad es que no entiendo la razón. Como no sé ni quiero saber como acaba la serie nunca me quejo. Dejando mis penas, te diré que explicar los carácteres, comportamientos y futuros acontecimientos de Evangelion es un poco difícil y tiene una explicación bastante lógica: EVA es una serie increíble llena de sorpresas que te envuelven episodio tras episodio, sería una verdadera pena que no os dejásemos disfrutar de esta serie contandoos lo que ocurre más adelante (a mi me daría muchísima rabia). Third question: Evangelion si que la emitirán por la televisión. De momento por el Canal 33 catalán, como ya anunció Oscar Valiente, presentador del programa Manga. Magic Knight Rayearth y Yu-Yu Hakusho están en la lista de esta misma cadena (crucemos los dedos, pero las aventuras de Yusuke parece que tardarán muuucho en llegar). Fourth Question: sobre los mangas que me mencionas te diré que en Fushigi Yugi está interesada una editorial. Lo de I´s es más chungo, es seguro que la publicarán pero hace relativamente poco que ha emepezado a publicarse en el Shonen Jump y habrá que esperar. Laura saluda (y de paso yo también) a sus "otakyfriends" Elena, Alba y Betty. Saludadas están, así que hasta la próxima carta.



ALBA MIGUEL BLANCO



FRANCISCO SALA SANCHEZ

Y ahora la sección que todo el mundo teme y respeta, la sección de las: CARTAS DESDE EL MÁS ALLÁ .....(me parece que me pasé con el nombre).



ADIA MELISSA FIGUEROA de Ytuzangó (Argentina)

No sé como empezar esta carta, primero disculparme por no enviarte una contestación directamente a ti. Solo contesto cartas en este correo, porque si tuviera que contestar con cartas a toda la gente que me lo pide, me tendrían que hacer accionista de correos. Empecemos, tu sueño de ser guionista de mangas y que tu hermano (que se ve que es una máquina dibujando) haga los dibujos, puede hacerse realidad, pero te aconsejaría que no lo probases en España, primero porque la gente es bastante reacia a los mangas no japoneses (la verdad no me extraña, porque aquí se ha editado cada cosa) y segundo porque sería imposible que os pudierais pagar el alojamiento, el viaje y todo lo demás con el sueldo de un dibujante aquí en España. Yo de ti probaría en la misma Argentina, que también hay mucho otaku. Primero intentaría contactar con algún fanzine para publicar los dibujos y historietas, esto como un principio (aquí ya lo hemos hecho y de verdad que va bien). Y luego si tienes bastante aceptación sacaría un fanzine propio de vuestras historietas. Pero si tu deseo es triunfar en (como decís vosotros) la madre patria, antes de nada participaría en los concursos de manga que se celebran en los Salones del manga de Barcelona, ganando un concurso como éste conseguiríais (además del premio) mucha popularidad y que todas las editoriales se fijen en vosotros. Ya os diré con tiempo las bases del concurso y la dirección donde tenéis que enviar vuestros dibujos. Espero que con estas palabras pueda ayudar a que surja el "Toriyama argentino". Pues ya está, supongo que seguiréis escribiendo a este correo, ¿no?.

AVIER PAISSAN de Avellaneda (Argentina)

Sin rodeos, ¿qué importa lo que diga la gente aunque tengas 18 años y seas un tío inmenso (1,90 de estatura)?, tú puedes mirar lo que te dé la santa gana, ya sean series de anime, películas o reportajes sobre el desarrollo industrial en Mongolia ¿Quienes son para prohibirte que mires lo que te gusta? Yo no hago ni ¿*!?¡* caso a la gente que toda su vida va a estar repitiéndome como un chaval de 21 años puede ver dibujos animados (como no son otakus no pueden comprenderlo, pobrecitos). Aquí, al igual que en Argentina la gente se piensa que los dibujos son solo para niños. Por eso no te extrañe el comportamiento de la censura, pero si hacéis piña todos los otakus de vuestro país, seguro que se dan cuenta de que no solo los niños miran los dibujos y como ya ha ocurrido aquí, ahora se separan las series para niños (en horarios infantiles) y las series para los no tan niños en otros horarios. Aquí también hemos sufrido la tenebrosa mano de la censura en el anime, más o menos la historia que está viviendo Argentina es clavada a la ocurrida aquí en España con la pequeña diferencia de que aquí llevamos un par o tres de años de adelanto. Sobre las pésimas traducciones del anime se ve que todos cojeamos de la misma pierna. Con lo del Muntané, gracias a Dios (sustituid Dios por vuestra divinidad favorita) no pasó nada, pero menudo susto nos llevamos. Lo último que ha hecho este personaje es un libro sobre el hipotético complot para matar a Lady Di. Mientras no le eche la culpa al manga y al anime... ¡Hey!, que el espacio y me tengo que despedir de ti. Seguid así tú y tus compatriotas.

LA COLUMNA DEL CARTERISTA

Espacio dedicado a toda la gente que se quiera cartear on otros/as otaku/ys del país... o de más allá.

- Todos/as los/as aficionados/as a Sailor Moon ya tienen otra aficionada a la que mandar cartas comentando lo maravillosa que es la serie. Miriam Marques Sánchez -Av. de Madrid nº21 piso 1A CP 20011 San Sebastián-

- Llamada de emergencia S.O.S. Que todos los aficionados al manga (o sea otakus/ys) se carteen con: Aroa Benzal Perpiña -c/ Francesc Cambó nº 30 Urbanización Oasis. El Vendrell CP 43700 Tarragona-

- Los fans de Ranma que no se escondan, hay una persona que quiere cartearse con vosotros. Pablo Dieguez Vásquez -c/ Alfredo Marquerie nº2 piso 4ºB CP 28034 Madrid-

- Algún loco por Tokyo Babylon que tenga traducciones de internet que por favor se carte con: Jaime Gil Martínez -Av. Reyes Católicos nº15 piso 6ºA CP 99100 San Fernando, Cádiz-

Y para despedirme, tan solo me queda deciros que aunque no conteste vuestras cartas en este micro espacio que tengo, me apunto todas vuestras sugerencias y demás. Las leo todas, todas y todas, ¿OK?. Sarabada otakus/ys.

ERNESTO NAVARRO ■




14